Ostatni numer tego tysiąclecia!!!

Reset

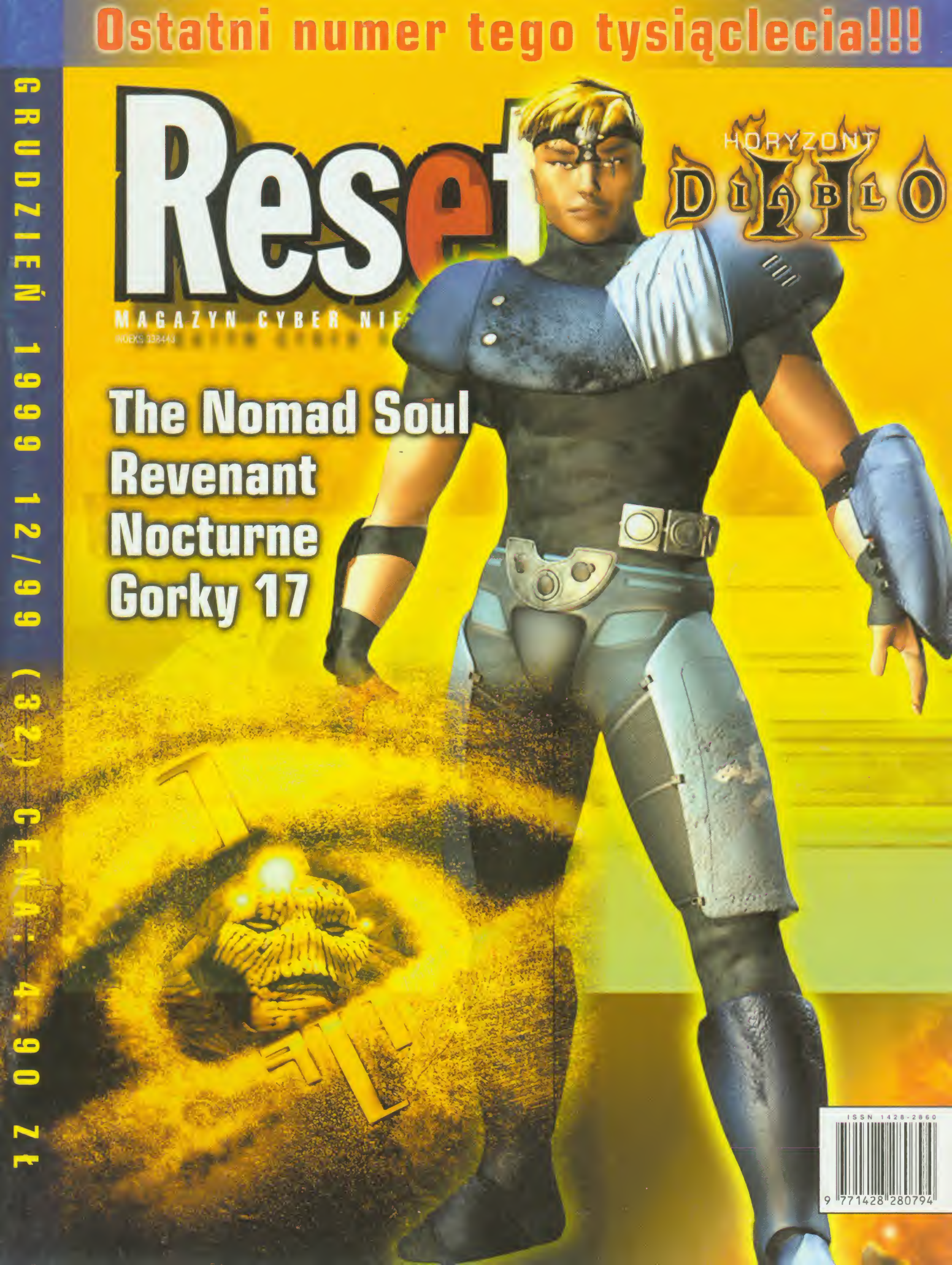
MAGAZYN CYBER NIE

INDEKS 33443

GRUDZIEŃ 1999 12/99 (32) CENA: 4.90 ZŁ

The Nomad Soul
Revenant
Nocturne
Gorky 17

HORYZONT DIABLO



ISSN 1428-2860

2 PEREŁKI już w sklepach!

FLOJD

CENA 69zł

Potężna (4 kompakty!) gra przygodowa, dowcipna i humorystyczna, ale posiadająca też i mroczniejsze momenty. Flojd zawiera akty zdrady, intrygi, rebelii, a nawet trochę przebierania się w kobiecie ciuszki. Życie Flojda, zwykłego, by nie rzec: podrzędnego Grenelona pewnego dnia zmienia się całkowicie, gdy tajemnicza Dolores prosi go o doręczenie zwykłej przesyłki. Co prawda przesyłka oczywiście nie jest zwykła, a Dolores jest ściganą po wszechświecie rewolucjonistką, ale w porównaniu z późniejszymi wydarzeniami to i tak bułka z masłem.

Animacje renderowane za pomocą superstacji graficznych Silicon Graphics, 16-bitowy dźwięk stereo i fabuła epickich proporcji przenoszą gry przygodowe do kompletnie nowej galaktyki, a osiemdziesiąt różnych lokacji i sześć tysięcy linii dialogowych każdego gracza uczynią szczęśliwym bez potrzeby użycia niedozwolonych środków chemicznych.

Pomyśleć, że rebelia jeszcze nigdy nie wyglądała tak żAłośNiE...

Twoje przeznaczenie: od zera do bohatera.
Twoje imię: Flojd.

4 CD

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski
CODA

SKLEPY FIRMOWE „WARNET"
Radom, ul. Witolda 6/8, tel. 0-48 360 00 70
Siedlce, ul. 3 Maja 23, tel. 0-25 63 227 57
Warszawa, ul. Mokotowska 71, tel. 629 63 39

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Simon the Sorcerer II

W wyniku knowań złego czarnoksiężnika Sordida pozornie zwyczajny nastolatek Simon trafia do krainy pełnej elfów, goblinów i brzydkich księżniczek. Czym można by się przejąć - zwłaszcza brzydkimi księżniczkami - gdyby nie to, że gra pełna jest humoru w najlepszym wydaniu, a jej twórcom najwyraźniej przyświecał niecny cel, aby grę raz na jakiś czas trzeba było przerwać ze względu na nieprzerwany, gwarantowany atak śmiechu. Wszystko to polane sosem pięknej, ręcznie rysowanej grafiki z mnóstwem animacji. No i oczywiście, Simon mówi banko... eee... po polsku.

CENA 29,95 zł

Atakuj sklepy: EMPiK, ExtraPole, MediaMarkt, Vobis, Warnet oraz wszystkie inne dobre sklepy z grami. Sprzedaż wysyłkowa: SoftBox (0-22) 636 90 24

NAJBARDZIEJ REALISTYCZNA GRA RAJDOWA WSZECHCZASÓW!

CAŁKOWICIE POLSKA WERSJA JĘZYKOWA,

w której Twoimi pilotami będą

MACIEJ WISŁAWSKI

i

MARTYNA WOJCIECHOWSKA

99 ZŁ

Rally CHAMPIONSHIP

KUP GRĘ I WYGRAJ !

SAMOCHODOWY ZESTAW AUDIO
(RADIOODTWARZACZ + ZMIENIACZ CD)

UFUNDOWANY PRZEZ SONY POLAND

Sony Mobile

Magnetic Fields

ACTUALTZE

DYSTRYBUCJA W POLSCE
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax: (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
WWW: http://www.lem.com.pl • eMail: lem@lem.com.pl

LEM
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

SPONSORZY PREMIERY:

Mobil

PATRONAT MEDIALNY

MOTO MAGAZYN

100PA

Reset

Nº 12 (32) Grudzień 1999

W kolejce do Michy:

Reaktor Nieszczelny: Korek Man Derski
Z-ca Nieszczelnego: Rumlik Kaszko Sky
Kret Sekcji: Japi Nusotr
Rektor Drastyczny: Mamak Uhr Bastaw
Sztaba garficzna: Leczo P Trowski, Piocyk Hytr
PR MAN: Pio Paw Laktor
e-mail: prman@reset.com.pl
Korekta: Akuta Gnieszkłaczlwesz
CD Manager: Yrzej X. Woksad
Projekt graficzny Reset CD: Leczo P Trowski
Bezustannie spółkujący: Cimak Ymich Aleert R Reldah Szekel X Szanko Bukjak Law Kowski, Szamot Law Kowski, Miau Miau Szykcio, Zyńcyp Rianoski, Japan Czlwniech, Kotopiąta Szaikse Macki Petry, Plurad Kocinski, Ngakesz Piukroop, Mad Saj Raa, Tryman Rolski Wiotr Pierzbowski, Wojrad Ciechowski Fotkain Rzyszwoż

Adres redakcji:
Reset ul. Senatorska 13/15
00-075 Warszawa
tel. (022) 828-55-85 do 90
fax (022) 828-55-85 do 90
e-mail: Redakcja@Reset.com.pl
internet: WWW.Reset.com.pl

Przodownik korupcji: Frał Petronela Drań
Prenumerata: tel. (022) 828-55-81
e-mail: prenumerata@reset.com.pl
Reklamra: J. Hr. Monika Kwiatkowska Time & Space Media House tel. (022) 829-67-80
Druk: Winkowski Sp. z o.o. ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Dział kolportażu: tel. (022) 828-55-84

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.

Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za (nie - sic!) treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydaffcy.

Wydaffca: ZPR S.A.
ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
Mściwie panująca Dyr. wyd.: Erotika Czkawska

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Autro zamiast Intro

Witam, wszystkich czytelników. Choć w zasadzie powinienem napisać - żegnam. Żegnam, gdyż słowa, które właśnie czytacie nie są tym, co myślicie. Wiem, że przyzwyczailiście się już, że w tym właśnie miejscu powinien znajdować się wstępniak, intro czy jakikolwiek inny tekst, w którym oznajmiam jak miło mi znów się z wami widzieć. Tym razem nic z tego! Ponieważ jest to ostatni numer Resetu, na okładce którego znajdziecie cyferki 1999 postanowiłem postąpić zgodnie z aktualną modą i w ramach ogólnych pożegnań z mijającym tysiącleciem zamiast intra napisać autro.

Z racji tego, że autro (tudzież zstępniak, albo hmmm. . . występniak) czyta się na zakończenie, nie będę długo się rozwodził jaki to wspaniały numer mamy wam do zaferowania, gdyż przecież wszyscy znacie go już doskonale. Nie będę też bawił się w szczegółowe podsumowania mijającego roku/wieku/millenium (niepotrzebne skreślić). Takowe spłodzą tęgie mózgi pisujące do pism bardziej i mniej poważnych, oraz zasiadające za szklanym ekranem. A i założę się, że niejednemu z was przyjdzie naskrobać coś na ten temat w szkolnym wypracowaniu. A jak było - każdy wie. Malkontentom narzekającym, że było kiepsko rzeknę tylko - wszak mogło być gorzej, optymistów zaś uspokoję - spoko, było fajnie, ale teraz to dopiero się zacznie.

Zamiast tego bez zbędnych ceregieli pożegnam stary rok. No dobra, idź sobie. . . sio, sio. I spokojnie poczekam na rozpoczęcie się tego z wielomą zerami. Spokojnie, gdyż lodówka pęka od zapasów, kanistry z benzyną i mała prądnica czekają w piwnicy, zaś pieniądze wybrane z konta przed chwilą właśnie zamieniłem na złoto. A ha, widzę jak pukacie się w czoło. Spokojnie, ja wcale nie jestem paranoikiem, co więcej, wcale nie wierzę, że pierwszego stycznia komputery zwariują (co najwyżej uczynią to ludzie) i rozpocznie się apokalipsa. Po prostu jak to mówią - przezorny zawsze ubezpieczony. A jakby się kto pytał, to zawsze, mogę powiedzieć, że właśnie zapisałem się na kurs "survival w mieście". I możecie mi wierzyć, że podobnie ja wy mam nadzieję, że za miesiąc spotkamy się w tym samym miejscu. Na wszelki wypadek, aby nie zapeszyć, nie powiem więc "żegnam", tylko "do widzenia".

1 - Nie zbliżać się
2 - Dotykać tylko w rękawiczkach
3 - Nędzna, . . .
4 - Kiepska, tylko dla uzależnionych
5 - Przeciętna, dla fanów gatunku
6 - Niezła, na długie zimowe wieczory
7 - Dobra, choć nie pozbawiona wad
8 - Bardzo dobra, warta każdej złotówki
9 - Doskonała, wybitny przedstawiciel gatunku
10 - Cud świata nr 8

TO MI GRA!

* Więcej szczegółów w kolorowym katalogu firmy SAITEK.

R4
(Kierownica z funkcją Force Feedback*)

X36
(Programowalny zestaw lotniczy)

Cyborg Stick 3D
(Wielofunkcyjny, programowalny joystick*)

USB

Saitek

Perfekcja Kontroli

www.saitek.com

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski: P.H.U. Lanser, ul. Skrzydlata 1a 82-300 Elbląg tel. 055 233-59-44 fax 055 233-93-65
lanser@softel.elblag.pl

Kupon na bezpłatny katalog

Nieruchomości

Menu cd 7
Nowości 8
Prenumerata 63
Skrzynka niekontaktowa 76

Na Horyzoncie

Atlantis 2 19
Diablo 2 20
Invictus: In The Shadow of Olympus 14
Tzar: the Burden of The Crown 18
Urban Chaos 16

Przygrywki

Blacha 66
Cheaty zamiast resetu 72
Internet pełen darmochy 58
MTG. Dark Tide - monstrum na stole 55
Quakeworld 60
RETRO. Atlantis 22
RPG: Shadowrun 84
Strony Mocy: Diabeł tkwi w szczegółach 82

Konkursy

Blacha dla każdego 65
Eksterminacja 52
Konkurs półżywych 62
Rozwiązanie konkursu LEGO 63

Odloty

Komix - część ostatnia 78
Johny 73
Mieszkańcy sportowego Olimpu 96
Mrożony Hiszpan 89
Postrzeganie pozazmysłowe 90
Przepraszam
czy pani ma z lewej? 93
Sporty ekstremalne: Curling 92
Śpiewająca marchewka
o smaku malinowym 86

Poradniki

Age of Empires 2 74

Recenzje

FIFA 2000 48
Flight Unlimited 3 46
Freespace 2 42
Gorky 17 37
Nations: WWII
Fighter Command 30
NBA Live 2000 35
Nocturne 26
The Nomad Soul 23
Pizza Syndicate 36
Premier League
Football Manager 2000 40
Rage of Mages 2 54
Rally Championship 32
Revenant 28
Sega Rally Championship 34
Sinistar: Unleashed 53
Trick Style 44

DEMA GIER

Age of Empires 2: Age of Kings
Wymagania: P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1.

Grand Theft Auto 2
Wymagania: P200 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1

NBA Inside Drive 2000
Wymagania: P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1 - Zalecany Akcelerator 3D.

Nocturne
Wymagania: P II - 128 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1 - Wymagany Akcelerator 3D.

Omikron: The Nomad Soul
Wymagania: PII 233 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1. - Zalecany Akcelerator 3D.

Radio Control Racers
Wymagania: P90 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1.

Tomb Raider: The Last Revelation
Wymagania: P266 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1 - Wymagany Akcelerator 3D.

TrickStyle
Wymagania: P233 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1 - Wymagany Akcelerator 3D.

Wild Wild West
Wymagania: P200 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1 - Zalecany Akcelerator 3D.

Najnowsze sterowniki:
DirectX 7.0 PL/US
3dfx Voodoo III
Matrox G200/G400
Riva TNT
Live!Ware 3.0 WIN 95/98/NT

Patche do gier:
Castrol Honda Superbike patch 1.1
Descent 3 Patch 1.2
Drakan patch 444
Flight Unlimited 3 patch
Nocturne patch 1.00.52
Nocturne patch 1.00.52 Voodoo 3
Rainbow Six: Rogue Spear patch 2.04
TA: Kingdoms patch 2.0
SW: The Phantom Menace patch 1.1

QuakeWorld by RooS

Prezentacje: Benchmark 3D
Pytania i odpowiedzi z jakimi mieli do czynienia twórcy serwisu Benchmark 3D. Jeśli chesz uzyskać więcej informacji odwiedź stronę WWW http://www.benchmark.ceti.com.pl

Czytelnicy
Prezentacja programów stworzonych przez naszych czytelników.

Star Wars: Episode 13
Zobaczcie, co może stworzyć grupa ludzi zafascynowana Gwiezdnymi Wojnami. Warto zwrócić szczególną uwagę na załączone filmy!

UFO
Prywatna strona WWW poświęcona Niezidentyfikowanym Obiektom Latającym.

Reset off-line
Dla tych, którzy jeszcze nie mają dostępu do internetu - strona WWW Resetu off-line.

CYBER TALERZYK

Reset CD

SOFT

IrfanView 3.07
Ciekawa darmowa przeglądarka plików graficznych.

MP3 Fiend
Nowa wersja metawyszukiwarki do plików mp3. Dla znalezienia interesującego pliku korzysta na raz z kilku serwisów internetowych. Bardzo pomaga w ściąganiu plików mp3.

PowerStrip 2.52
Program do zmiany ustawień monitora i kart graficznych.

Read Please
Program odczytujący (niestety tylko w języku angielskim) teksty. Potrafi czytać zawartość tekstową schowka, e-maile, teksty z edytora.

Sonique
Program do odtwarzania plików mp3, konkurencja dla WinAmpa.

WebSaver 3.08
Program do ściągania całych witryn WWW.

WinAce
Program do archiwizacji plików.

WinAmp 2.25e
Najnowsza wersja popularnej odtwarzarki plików mp3.

WinRar 2.60b
Program do archiwizacji plików.

WinZip
Program do archiwizacji plików.

WinSystem
Program do monitorowania zasobów komputera i temperatury płyty głównej, oczywiście jeśli płyta osługuje taką funkcję.

NIDOKI NA PRZYSZŁOŚĆ

Ho, ho, ho, jak mówi pewien gruby facet cierpiący na nadmiar gotówki, rozdający prezenty i włamujący się do mieszkań przez komin. Stwierdzenie, że na niego "nie ma mocnych" poddaję w wątpliwość.

Kilka dni temu murarze skończyli montować w kominach kraty, szyby w oknach są kuloodporne, a patkę policyjną, model szturmowy, wyglansowałem i położyłem pod łóżkiem. Jak to nie zadziała, to zostały jeszcze systemy laserowe w przedpokoju. Podbudowany spokojem mogłem wreszcie rozejrzeć się za growymi nowościami. Producenci są chyba lekko otumanieni zmianą pory roku - mało nowych tytułów i bardzo dużo informacji o aktualnie przygotowywanych grach. Wydaje się, że wszyscy olali sprawę Gwiazdki i skupili się na roku 2000. Cóż, od dawna mówi się, że jest to magiczna data. Popatrzmy jednak, co kombinuje ten czerwony grubas.

Teraz na (nie) poważnie: Wesołych Świąt, zielonych choinek, dużych prezentów, małych rachunków za internet. Do zobaczenia za miesiąc, jeśli komputery będą działać.

Nudzień

Lara Croft w Polsce!!!

To musiało kiedyś nastąpić. W dniach 30 listopada — 1 grudnia zagości w stolicy naszego kraju niejaka Lara Croft. Oto wstępny plan pobytu miss gier komputerowych w Polsce:

30 listopada:

13.00 — 13.45 Konferencja prasowa w restauracji "Nautilius"

15.30 — 17.30 Spotkanie Lary Croft z fanami w EMPIKU "Ściana Wschodnia" (domy centrum)

18.00 — 20.00 Wizyta w MEDIAMARKT w Markach

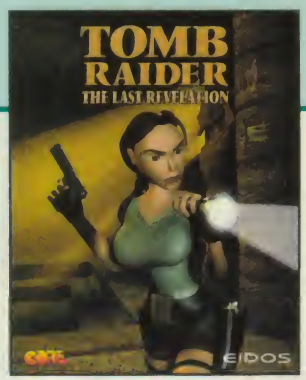
21.00 Oficjalna premiera TOMB RAIDER 4 w Restauracji "Nautilius"

1 grudnia:

17.30 — 19.30 W EXTRAPOLE w Jankach Lara po raz kolejny spotka się z fanami.

20.00 — 21.00 WIELKA NIESPODZIANKA (raczej nie striptiz)

Uzbrójcie się w cierpliwość, długopisy, aparaty, klisze i tym podobne akcesoria. Będą autografy, fotki, uśmiechy i, jak sądzę, tłum wielbicieli... A za miesiąc w Resecie obszerna relacja z tego ciekawego wydarzenia.



DURA. Trójca zrezygnowała całkowicie z klas wprowadzając system, w którym kupuje się wybrane atrybuty. Rozbudowała do tego system statystyk, będący punktem wyjścia dla wszystkich zdarzeń w grze. Olbrzymia liczba możliwych ścieżek powoduje, że każdy scenariusz jest niepowtarzalny, a setki wątków pobocznych urozmaicają rozgrywkę, przygotowując nas na ostateczną konfrontację. Wybrzeże Mieczy zatrzęsło się ze strachu.

ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

[Troika Games]

"Podstawa to dobry zespół" powiedzieli sobie panowie z Troika Games. Potem wprowadzili myśl w czyn i szybciutko ściągnęli do firmy twórców takich hitów jak FALLOUT i FALLOUT 2. "Teraz należałoby zmiażdżyć konkurencję" pomyśleli i wzięli się za przygotowywanie eRPeGa ARCANUM, który ma ustawić poprzeczkę dużo wyżej, niż zrobiły to FALLOUT-y i WROTA BAL-

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

[Eidos]

Wprawdzie murawy boisk piłkarskich toną w śniegu i błocie, jednak nie oznacza to, że można zrezygnować z uprawiania tego sportu. Hmm... uprawiania, bo chyba można tak nazwać posadę menadżera drużyny piłkarskiej. Sports Interactive na spółkę z Eidos przymierzają się do wydania jeszcze przed świętami nowej wersji gry CHAMPIONSHIP MANAGER 3, tym razem na sezon 1999/2000. Ale nie łudźcie się, że będzie to tani dodatek! Nowy CM3 to w pełni samodzielna gra z rozbu-

dowanym systemem komentarzy, rozgrywania pojedynków, zarządzania stadionami, wyszukiwarką utalentowanych kopaczy i amerykańską ligą MLS. Twórcy postawili również na wątek psychologiczny i od teraz na sytuację klubu wpływ mają plotki o piłkarzach, transferach, nagonka mediów, a nawet depresja środkowego napastnika! My już dawno wiedzieliśmy, że wszystkiemu winni dziennikarze.

HORSE & MUSKET
[Shrapnel Games]

Patataj, patataj, pif-paf, patataj. .. Tak można by w skrócie przedstawić strategię z odrobiną wojaczki, czyli grę HORSE & MUSKET: GREAT BATTLES OF THE 18TH CENTURY. H&M to sequel wydanego w tym roku przez grupę Shrapnel Games DRAGOON-a. Przeistoczymy się we władcę jednego z ośmiu osiemnastowiecznych mocarstw tj. Francji, Prus, Rosji, Szwecji, Austro-Węgier, Ameryki lub Saksonii, i jak to zazwyczaj bywa musimy opanować, najczęściej siłą, obce terytoria. Do dyspozycji będziemy mieli prawie 25 przeróżnych scenariuszy (w tym historyczne bitwy np. o Marlborough), multum jednostek, edytor misji i opcję gry przez Intersieć. To wszystko jednak na początku 2000 roku. Dręczy mnie tylko pytanie: gdzie koń ma muszkiet?

WAR IN HEAVEN
[Eternal Warriors]

Strzelanki z widokiem FPP mnożą się niczym transgeniczne króliki. Tym razem mamy okazję przedstawić wam kilka informacji na temat Wojny w Niebie. Wiąże się ona z pewnymi zdarzeniami, opisanymi w Biblii. Mowa tu o wygnaniu z Nieba archanioła, który przeszedł na "ciemną stronę mocy" i przybrał imię Lucyfer. Wskakujemy w skrzydełka jednego z aniołów i stajemy przed trudnym dylematem: "albo zostaję na górze, albo idę się poopalać". Przemierzając 12 niebiańskich poziomów eksterminować będziemy hordy potworów, aby na końcu odkryć Prawdę Prawd. Czyżby gra o nieco głębszej treści? Daj Boże.

LODOWISKO

Widać, że dozorczyni w Microsofcie nie posypała chodników piaskiem. Malimiętcy i ich współpracownicy z Digital Anvil poślizgnęli się i przesunęli terminy premier wszystkich gier spod znaku D. A. Zacznijmy od STARLANCER'A, który zamiast ukazać się przed Gwiazdką, pojawi się w pierwszym kwartale nowego roku. Drugi z tytułów — LOOSE CANNON, pojawi się w połowie 2000 roku, CONQUEST: FRONTIER WARS tuż przed jesienią, a FREELANCER pod koniec roku. .. tyle że 2001.

Zima oprócz drogowców zaskoczyła także Novalogic. Ich MAXIMUM OVERKILL na pewno nie pojawi się w 2000 roku i wszystko wskazuje na to, że premiera została odłożona na nieokreślony termin. Panowie, piasek naprawdę nie jest taki drogi!

STAR TREK: KLINGON ACADEMY
[Interplay]

Interplay postanowił ujawnić trochę informacji na temat jednego ze swoich flagowych tytułów — AKADEMII KLINGONÓW. To w niej przyszli piloci będą szkolić się w trudnej sztuce pilotażu, aby wspomóc gen. Changa, największego wojownika Imperium w walce z Federacją. W czasie kursu trafić możemy na czarną dziurę, jedno z najgroźniejszych zjawisk w kosmosie. Jej pole grawitacyjne jest tak silne, że nic, co się do niej zbliży, już nie umknie. Nie wiemy także, jak zareaguje nasz statek wchodząc do niej: może wysiądą sensory, może zginiemy. Natrafimy również na obłoki gęstego gazu, w którym bardzo łatwo stracić orientację i bardzo trudno poruszać. Do przyjemności nie będą należeć także pierścienie planetarne pełne asteroidów, szczególnie groźnych dla dużych statków, i spotkania z koronami gwiazd złożonymi z wysokoenergetycznej plazmy. Wygląda na to, że KA stanowić będzie nie lada gratkę nie tylko dla fanów walki, ale również dla wszystkich miłośników Star Trek-a i kosmicznej próżni.

PODRĘCZNIK

Pewnie myśleliście, że zabawiając się QUAKE III ARENA obejdziecie się bez podręcznika? Jesteście w błędzie. Carmack z kumplami, na spółkę z grupą Prima, zamierza wydać "Oficjalny Przewodnik Po Quake III Arena". Znajdziecie tam dokładne mapy wszystkich aren, opisy strategii deathmatch'owych, taktyk w walce sieciowej i wiele porad pomocnych przy konfigurowaniu gry. Oprócz tego opis edytora poziomów i szereg "help-ów" przydatnych przy tworzeniu tekstur, modów itp. Może od razu walnąć 12-tomową Encyklopedię?

SIMON THE SORCERER 3
[Hasbro]

Nasz kolega Szymek osiągnął już status alfa, co oznacza, że wszystkie jego członki znajdują się na z góry przewidzianym miejscu i teraz pozostało je tylko przetestować. Przekumiczna przygodówka z mnóstwem pokręconych zagadek powraca w nowym wcieleniu. Jakim? Powiedzmy to razem: Trzy De. Do tego z profesjonalnym podkładem głosu i brygadą interaktywnych postaci. Całość pracuje na silniku Netimmerse.

3D, tym samym, który popędzał trójwymiarowego Księcia z Persji i teraz zamierza zmieszać z błotem wszystkie dotychczasowe standardy. Zimą jednak blecko jest zmarznięte, mieszać trudno, więc na premierę poczekamy do wiosny.

FINAL FANTASY VIII

Wiadomo już, kto zostanie dystrybutorem FINAL FANTASY VIII na rynki Europy i Australii. Ten jakże "przykry" obowiązek wzięła na siebie firma Eidos. Przypomnę tylko, że FINAL FANTASY jest jednym z najbardziej kasowych hitów, jeżeli chodzi o gry wideo. Do dnia dzisiejszego sprzedano ponad 22 miliony egzemplarzy całej serii. To tak, jakby każdy Polak płci męskiej kupił jeden egzemplarz gry. Wciąż jednak nie wiadomo nic o terminie premiery. Widocznie Eidos doszedł do wniosku, że co za dużo (dobrych wiadomości), to niezdrowo.

KILO CLASS
[Ostagon Entertainment]

Ostatnio wiele mówi się o grach, które oparły swą fabułę na książkowych bestsellerach. Do tej snobistycznej grupki zamierzają dołączyć koledzy z Ostagon Entertainment ze swoją akcjo-przygodówką KILO CLASS. Sytuacja przedstawia się następująco: mimo upływu lat wywiady amerykański, rosyjski i chiński działają bardzo sprawnie. Rosjanie chcą zbić fortunę na sprzedaży Chińczykom przedziwnych broni, Chińczycy chcą wymusić na Tajwanie przyłączenie się do Państwa Środka, a kowboje za wszelką cenę nie chcą dopuścić do tego, aby rosyjskie łodzie podwodne wpadły w żółte łapy. Jako członek oddziału NAVY SEALS musisz zapobiec transakcji. Będziesz kierował łodzią podwodną, obmyślał skomplikowane wybiegi taktyczne i operacje szpiegowskie, prowadził i trenował komandosów czyli robił wszystko to, o czym młody szpieg nocami marzy. Kto wie, może na Gwiazdkę dostaniesz zestaw podsłuchowy w wersji "Zbójdź to sam".

CRIMSON SKIES
[Microsoft & Zipper]

Zasiądźmy w naszej resetowej maszynie czasu i przenieśmy się w mgnieniu oka we wspaniałe lata 30-te. Są one jednak nieco odmienne od tych, jakie znamy z lekcji historii. Na skutek Wielkiego Kryzysu Stany Zjednoczone zostały podzielone na kilkadziesiąt niezależnych, izolujących się stanów. Główną drogą transportu stały się korytarze powietrzne, a ich utrapieniem podniebni bandyci. Możesz wybierać między karierą złodzieja, romantycznego pilota-handlarza do wynajęcia lub jednego z żołnierzy walczących o kontrolę nad amerykańskim niebem. Szkarłatne Niebo (premiera czerwiec 2000) to symulator, w którym grywalność przeważa nad realizmem i który pokazuje, jak Ameryka oszalała na punkcie samolotów, a nie samochodów. Cessna Coupe z klimą i poduchami? Pontiac-myśliwiec? Można na kredyt?

ULTIMA IX: ASCENSION

Szpiedzy ulokowani w dolnej szufladzie biurka prezesa firmy Origin donieśli o zmianach, jakie zachodzą w dziewiątej części sagi ULTIMA. Grupa intensywnie pracuje teraz nad dopracowaniem samej grywalności, i jak wszyscy zapewniają, pozostał im tylko do zrobienia lekki tuning silnika i poprawienie paru bugów. Szefostwo twierdzi, że będzie to ostatnia część potrójnej trylogii i jest to decyzja nieodwołalna. Mimo tego nikt "Dziewiątki" nie olewa i wszyscy chcą stworzyć najlepszą Ultimę, jaka do tej pory powstała. Mimo to szkoda. Może Origin zabierze się za następną multi-trylogię? Tak z piętnaście części...

AQUA
[Massive & Ravensburger]

Do naszego redakcyjnego biura spływa szerokim strumieniem coraz więcej informacji na temat strategii AQUA, dzieła niemieckiego duetu Massive & Ravensburger. To, że walki rozgrywać się będą na dnie oceanu, już wiemy. Ale dlaczego? Otóż anarchiści przejęli kontrolę nad satelitą wojskowym i silną wiązką fal radiowych otworzyli dna mórz, uwalniając starożytną rasę, która już kiedyś chciała opanować świat. Autorzy najbardziej zachwycają się rytmem, jakim żyje fascynujący i tajemniczy podwodny krajobraz. Zamarcie w bezruchu i obserwowanie go dostarczyć ma nam niesamowitych wrażeń. Teren gry to ponad 5000 mil kwadratowych pełnych uskoków, rowów, kamieni i miast. Sama historia natomiast wzorowana jest na prozie Lovecrafta (ten od Cthulhu). Pozostaje tylko pytanie — kiedy premiera? I tu ochłoniecie, jakbyście wpadli do zimnego oceanu. Jesień 2000 roku.

VAMPIRE: THE MASQUERADE
[Activision & Nihilistic]

Bardzo poważnie do pojęcia "oprawa dźwiękowa" podeszli twórcy gry VAMPIRE: THE MASQUERADE, erpega z elementami akcji, bazującego na systemie gry stworzonym przez White Wolf Publishing. Aby zapewnić ostrozębnej młodzieży maksimum emocji i wrażeń podczas gryzienia dziewic, twórcy z Nihilistic Software zaangażowali prawdzi-

wych muzyków. Jako że akcja dzieje się między rokiem 1141 a 1999 potrzebny byli osobni specjaliści od czasów zamierzchłych i teraźniejszości. Wcześniejszymi okresami historii zajął się więc Kevin Manthei, twórca muzyki do filmu Krzyku i Krzyk 2 oraz gier JAGGED ALLIANCE 2 i PANZER GENERAL 3D. Czasy obecne to hip-hop i techno w wykonaniu duetu Youth Engine. Jakieś krzyki i rap? Aż zęby się od tego chowają.

ELRICH SAGA
[Octagon Entertainment]

Przenieś się razem z nami w krainę fantasy, w świat, w którym figurujesz jako Elric of MeinibonĖ. Jesteś wspomnieniem po znakomitym rodzie, ostatnim jego potomkiem. Bogowie dali ci umiejętności czarnoksiężnika, ale nic nie zastąpi Stormbringera, ciemnego miecza zapomnianego przez starożytnych Meiniboneansów. Tylko z jego pomocą utrzymasz się na tronie. ELRICH SAGA to całkiem niezłe zapowiadająca się przygodowa rolepiejka oparta na powieści Michaela Morocka (pierwszej z cyklu aż siedmiu tytułów) . Dowodząc wojskami, knując spiski, budując armie i przygotowując skomplikowane manewry taktyczne pragniesz uratować imperium i wybrankę swojego serca. Czy ci to się uda, zobaczysz. .. w drugim kwartale 2001 roku. Rzeczywiście, przez tyle czasu może wyginąć nawet największy ród.

RUNE
[Human Head]

Cieszy mnie bardzo, że na świecie tak popularne i lubiane. .. stają się wymiany poglądów na temat tworzonego tytułu między graczami i jego projektantami. Tak właśnie stało się z gierką RUNE, przygotowywaną przez Human Head Studios. Firma zadała pytania: Czy wolisz, żeby była to gra akcji z elementami walki, czy też gra walki z pełną swobodą poruszania się? Czego oczekują ludzie od gry, w której mają całkowitą kontrolę nad wykonywanymi przez postać ruchami? Czym powinno być doświadczenie w walce? Czy sensowne jest ograniczenie liczby wykonywanych posunięć w czasie walki? Jeśli chcecie mieć wpływ na ostateczny kształt RUNE, wyślijcie swoje propozycje na adres: mwerckle@humanhead.com.

DESCENT 3: MERCENRAY
[Outrage]

Jeszcze nie wyleczyliśmy bębenków nadwerężonych hukiem eksplozji, jakimi raczył nad DESCENT III, a tu czeka nas niebawem kolejna wizyta u laryngologa. Zespół Outrage nie zapadł w sen zimowy i kończy właśnie prace nad dodatkiem MERCENARY. Jego fabuła skupia się na spisku przedstawionym już w DESCENCIE 3. Przeistaczasz się w twardziela, tytułowego najemnika zwerbowanego początkowo przez CED, który decyduje się z czasem na współpracę z Dravisem. To właśnie ty jesteś odpowiedzialny za większość kłopotów w D3. NAJEMNIK to 7 nowych poziomów dla samotników, 4 mapki multiplayerowe, nowy statek Black Pyro, prawie tuzin nowych robotów z poprawioną inteligencją, skąpanych w świetle świeżych efektów graficznych. Pudełko ma pasować w sam raz pod Choinkę.

NBA SHOWTIME: NBA ON NBC
[Midway]

"Każda potwora znajdzie swojego amatora" powiedział Shaquille O'Neal, i miał rację. Macki producentów gier znalazły także i jego. Nie tak dawno Shaq podpisał trzyletni kontrakt z wytwórnią Midway, zgodnie z którym w kilku najbliższych grach wystąpi jako komentator i wspomoże promocję owych tytułów. Pierwszą produkcją ze sławnym Lakersem będzie NBA SHOWTIME: NBA ON NBC, ostry symulator pojedynków "2 na 2" w rzucaniu piłką do śmietni... przepraszam kosza. Gierka lada moment trafi do sklepów (jeśli jeszcze nie trafiła) a cieszyć się nią będą posiadacze Dreamcastów, N64, PSX'ów i Gameboya. Pozostaje magiczne zaklęcie — Bleem

COMIXY
[Activision]

Mam dobrą wiadomość dla fanów komiksów "X-MEN" i "Blade". Zgodnie z modnym ostatnio stylem przenoszenia obrazkowych opowiadań na ekrany, pod skomputeryzowane strzechy trafi szereg gier opartych na powyższych tytułach. Wszystko to za sprawą Activision, która podpisała trzyletni kontrakt z wydawnictwem Marvel. Możemy wam już powiedzieć, że rozpoczęły się prace nad pierwszą X-MEN'owską grą, która powinna ukazać się w przyszłym roku. Przez 36 lat istnienia tego komiksu sprzedano go w ponad 400 milionach egzemplarzy!

Czyżby Activision chciało osiągnąć podobny rezultat?
Informacja na dzisiaj. Kinowa wersja X-MEN pojawi się w czerwcu 2000 roku.

EVIL DEAD: ASHES 2 ASHES
[THQ]

Chyba tylko najprzedniejsi fani horrorów pamiętają cykl filmów o walkach niejakiego Asha z bandą przebrzydłych Necronomiconów, cykl o nazwie "Evil Dead". Towarzystwo z THQ postanowiło nie dać umrzeć legendzie (choć podobno legendy nigdy nie umierają) i zaprzęgło nowe zdobyte studio Heavy Iron Studios do prac nad komputerową wersją przygód Popolka. Kiedy po dekadzie letargu Ash wraca do swej chatki w lesie oka-

zuje się, że nie wybił niestety wszystkich złych stworów i ponownie musi sięgnąć po shotgun'a i piłę motorową.

ASHES 2 ASHES skłania się ku mieszance przygodówki i gry akcji 3D, z elementami łamigłówek i całymi hordami stworów złych do szpiku spróchniałych kości, które z pomocą kilku niewinnych narzędzi codziennej pracy mogli rozniosić po okolicy. Niestety, do jesieni przyszłego roku potwory zostaną bezkarne.

SPELLBINDER
[Mythic]

W tzw. otwartą fazę bety wszedł SPELLBINDER — strzelanka FPP z elementami role playing. Owa faza bety oznacza, że gra trafiła do centrum gier Centropolis i każdy może ją przetestować. Przypomnę jeszcze, że gra ta należy do coraz modniejszego gatunku "on-line only". Hmm, każdy wie, że Internetka to potęga, ale żeby nas na siłę do niej wciągać?
SPELLBINDER to "masówka", gra, w której w jednym momencie uczestniczy kilka tysięcy graczy, wykorzystując system z Holomastera, obsługujący po-

nad 200 czarów, 4 klasy zawodników i 6 odmiennych aren.
Jeszcze słówko o Centropolis. Firma ta wyprodukowała takie filmy jak "Godzilla" i "Dzień Niepodległości". Czy kooperacja Mythic i Centropolis się powiedzie? Musi. Za tym projektem stoją gigantyczne pieniądze.

TNN OUTDOORS PRO HUNTER 2
[ASC Games]

Kilka kilometrów brnąłeś przez zaspy. Uśmiechałeś się wreszcie ze upatrzonym krzaczkiem, wyciągałeś strzelbę i... Mamo, wyjdź z pokoju. Ja to polubię! TNN OUTDOORS PRO HUNTER 2 to

kolejna gra pragnąca wiernie odtworzyć atmosferę polowań. Tym razem postrzelamy sobie do zwierzyny w jednym z sześciu okręgów w Stanach Zjednoczonych, m. in. w Alabamie, Kolorado i Teksasie, wybierając któryś z czterech trybów rozgrywki. Autorzy zadbali o to, aby nasze kule zbaczały z toru dzięki wirtualnym wiatrom, a kapelusiki z piórkiem od czasu do czasu zmoczył śnieg lub deszcz. Wśród prawie tuzina broni znalazły się rewolwery, kusze i łuki. A jak eliminacja poszczególnych gatunków już nam się znudzi, to zawsze możemy pograć w paintballa w multiplayerze. Tam też krew, tyle że niebieska.

GUNSHIP III
[Microprose]

. .. to jak tytuł wskazuje trzecie wcielenie tego niesamowitego i nieśmiertelnego śmigłowca. Tym razem eksperci z MicroProse sięgnęli po wydajny silnik 3D, tworząc grafikę i grywalność na miarę nowoczesnego symulatora. Teraz coś dla prawdziwych hardcore'owców: gra ma być, jakby to ładnie ująć, ekstremalnie realistyczna. Pomysłunek komercyjny jednak nie zaginął i będziemy mogli zmieniać poziom realizmu, dostosowując go do naszych awiacyjnych umiejętności. Co ciekawe, GUNSHIP III będzie mógł współpracować z grą M1 TANK PLATOON II, dając niezapomniane wrażenia zabawy czołgowo-powietrznej. W standardzie szereg misji single-playerowych, dynamiczne kampanie i multiplayer. Poproszę aviomarin.

FORMULA 1
[Ubi Soft]

Ostatni okres możemy spokojnie nazwać czasem porozumień. Do ciekawego układu doszło pomiędzy firmą Ubi Soft i japońskim wydawcą Video System, a kontrakt dotyczy praw do używania wszystkiego, co związane jest z Mistrzostwami Świata Formuły 1 w kilku produktach na PeCeta, Playstation, N64 i nowoczesne konsole. Co ciekawe, licencja pokrywa tylko sezon 1999/2000, Ubi Soft gorączkowo zabrała się więc za robotę. Firma zamierza w ciągu kilku miesięcy uraczyć posiadaczy blaszaków i PSX'ów między innymi wyścigami F-1 WORL GRAND PRIX.

Szykuje nam się szybki sezon.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2
[THQ]

Wystarczy tylko kilka górek, kawał lasu i sypki piasek, aby uszczęśliwić miłośnika motocrossu, i pewnie ciebie, jeśli jesteś żądnym emocji graczem. Z tego samego założenia wyszli panowie z THQ i mimo tego, że błoto na twarzy jeszcze nie zaschło po ukazaniu się CHAMPIONSHIP MOTOCROSS, dwa oddziały tej firmy już pracują nad sequelem. Wiadomo — czas to pieniądz. Nowy cross ma mieć charakter bardziej zręcznościowy i zawierać będzie cały parking autentycznych maszyn z dodatkiem w postaci torów i jeźdźców. Też autentycznych. Poskaczemy sobie w jednym z trzech trybów (Kariera, Freestyle i Mistrzostwa) i to zarówno w single-, jak multiplayer. Wszyscy przecież wiedzą, że fikołki grupowe są o wiele przyjemniejsze.

CARMAGEDDON: THE DEATH RACE 2000
[SCi]

Przechodniu, kryj się! Na ulice miasta powraca Max wraz ze swoim czarnym humorem i grupą psychopatycznych kierowców. Termin ostatecznej premiery nowego CARMAGEDDON'A zbliża się nieubłaganie — programistom zostało już tylko kilka mie-

sięcy. Ten będący w produkcji od ponad 2 lat tytuł nie zamierza jednak bynajmniej rezygnować ze swojej kontrowersyjności. Nowe efekty w postaci walących się budynków i fruwających fragmentów ludzkich ciał (są na szczęście wycieraczki) nie zaskarbią sobie przyjaźni obrońców moralności. Co jeszcze nowego? 45 wyścigów przez 10 terenów, budowanie swojej maszyny śmierci od podstaw, animowane elementy miasta jak np. dźwigi, ścigające nas bandyckie samochody, dynamiczne cienie, realistyczne oświetlenie i, co ważne, dwa razy wydajniejszy silnik 3D. Ja zmykam po płyn do spryskiwacza. Zimowy.

SUDDEN STRIKE
[CDV Software]

Teraz prawie każdy dystrybutor ma w zanadrzu jakiegoś RTS'a. Tyle, że

zazwyczaj są to strategie futurystyczne. Niemieckojęzyczni programiści postanowili zerwać z tym

schematem i ostro zabrali się do pracy nad SUDDEN STRIKE — eRTeeSem wracającym do czasów II Wojny Światowej. Chłopaki postawili sobie ambitny cel — przedstawić całą wojnę. Wybierać będziemy mogli między wojskami Rzeszy, Rosji, Francji, Anglii i USA, nie martwiąc się o żadne tam budowie, fabryki itp. Autorzy skupili się wyłącznie na walce, włączając do gry m. in. tak znane kampanie jak Stalingrad i D-Day. Na każdym kroku spotykać będziemy dokładnie wymodelowane jednostki: Tygrysy, katjusze, panzerfausty, bombowce, ciężarówki i szpitale. Ja tylko chciałbym wiedzieć, czemu nie ma Japońców? Gdzie są kamikadze?

BULL RIDER 2000

[Interplay]

Jeśli zaopatrzysz się w śmieszną czapeczkę, bajerancki czerwony kubraczek i płachtę, to nic już nie stanie na przeszkodzie, abyś stanął czoło w czoło z rozjuszonym bykiem. O twojego przeciwnika zadbał Interplay, zabierając się do spłodzenia gry BULL RIDER 2000. Czeka na ciebie całkiem niezłe stadko: 48 zwierząt z przekrwionymi oczami, szukających tylko pretekstu, aby wbić ci róg w... ciało. W stadzie także 50 kowbojów i 8 całkowicie różnych od siebie placów, na których najczęściej będziesz uciekał przed przeciwnikiem. Jak przystało na w pełni profesjonalny symulator płachtomachacza, nad twoim zdrowiem czuwać będzie grupa klaunów gotowa w razie niebezpieczeństwa ściągnąć na siebie uwagę byka.

Oby dał się nabrać.

Cezary Pazura jako Różowa Pantera

Jak wszyscy, to wszyscy — pomyślał Czarek Pazura i przystał na propozycję użyczenia swojego głosu grze komputerowej. Jeden z najpopularniejszych polskich aktorów zacznie z grubej rury, podszywając się pod samą Różową Panterę w grze HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA. Będzie to gra przygodowa adresowana do nieco młodszych odbiorców. Kto by pomyślał. Jurek Kiler w różowym futerku. ..

DNF NA ŚWIĘTA. ..2001?

Ostatnie przecieki informacji o opóźnieniach w produkcji Duke Nukem Forever znalazły wreszcie oficjalne potwierdzenie. George Broussard przyznał w jednym z udzielonych ostatnio wywiadów, że gra nie ukaże się na pewno w pierwszym kwartale roku 2000. Jeżeli wykluczyć tradycyjnie kiepski termin wakacyjny, zostają przyszłe święta. Kto z Was wytrzyma tak długo?

FAUST

Światowa premiera tej gry co prawda już się odbyła, ale my wciąż czekamy na polską wersję językową. Prosimy o odrobinę cierpliwości — wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że w numerze styczniowym można będzie przeczytać jej recenzję. Przypomnę, że FAUST to przygodówka ze stajni Cryo, w której gracz wciela się w postać Marcellusa Fausta — zwykłego ciecia, który dostaje ciekawą misję od Mefisofelesa i Boga: ma rozstrzygnąć, którzy z jego byłych współpracowników powinni pójść po śmierci do nieba, a którzy do piekła. Ciekawe, ile w tej grze będzie z dzieła Goethego.

Zagraj W To za 99 złotych

Play It — częstochowski wydawca gier i programów komputerowych, zdecydował się na obniżenie cen swoich produktów. W cenie 99 złotych sprzedawane są PRINCE OF PERSIA 3D i PANZER GENERAL 3D, a niebawem do tego grona dołączą NASCAR 3, EXTREME BIKER, CREATURES ADVENTURES, CREATURES 3 i HALF-LIFE OPPOSING FORCE.

OSTRA JAZDA W PIWNICY POD HARENDĄ

W zeszłego dnia listopada warszawski pub Harenda przeżył najazd bardzo szybkich samochodów, prowadzonych przez jeszcze szybszych kierowców. Stojący przed wejściem Mitsubishi Lancer EVO V z potrójnym wysokim spojlerem na klapie bagażnika straszył i jednocześnie jed-

nocześnie. Centralne miejsce zajmował Golf Kit Car, oklejony dość szczelnie emblematami sponsorów.

O co chodziło w tym całym zamieszaniu? Polski wydawca gry Rally Championship postanowił zorganizować huczną premierę najnowszego symulatora rajdów. Impreza udała się znakomicie.

Obecna była śmietanka towarzyska polskiego świata rajdowego. Wystarczy powiedzieć, że w pierwszej piątce kierowców startujących w wirtualnym rajdzie znaleźli się m.in. Leszek Kuzaj, Krzysztof Gęborys (dlaczego nie Paweł Przybylski?) i nasz Robert Herba. Ostatecznie finał wygrał młody Artur Rowiński, syn największego w Polsce dealera Audi i VW.

Wydarzenia na bieżąco komentował Maciej Wiśniewski, wspierany dzielnie przez swoją telewizyjną partnerkę, Martynę Wojciechowską. Po zakończeniu części oficjalnej rozpoczęła się nieskrępowana zabawa, polegająca głównie na wymianie oleju w organizmach uczestników. Ze względu na duże ubytki pamięci, nie mogę Wam tego opisać.

INVICTUS
IN THE SHADOW OF OLYMPUS
POSEJDON VS ATENA - RUNDA DRUGA

Yanoos

Lekarstwem na wtórność toczącą świat komputerowej zabawy, jest łączenie gatunków i tworzenie gier eklektycznych. Tyle tylko, że zrobić dobrą grę z kilku kanonów jest niesamowicie trudno.

Wygląda na to, że sztuka ta uda się twórcom z ekipy Quicksilver, pracującej dla firmy Interplay. Kończą oni właśnie pracę nad INVICTUS — ciekawie zapowiadającym się połączeniem erpega i RTS-a, z lekkim posmakiem przygodowym i wstawkami czysto taktycznymi. Niezły miksik, prawda? Co ciekawe, prace jeszcze trwają i sami autorzy nie wiedzą, jaki ostatecznie kształt i proporcje przyjmie ich dzieło.

Jedno jest pewne — zespół Quicksilver to miłośnicy mitologii greckiej i Homera (oczywiście nie tego z Simpsonów). Gdy powstał wstępny projekt INVICTUS, mówiący o akcji osadzonej w świecie antycznych opowieści okazało się, że niemal wszyscy w firmie czytali o Herkulesie i Odyseuszu, a Parandowski też by im pewnie nie zaimponował. Zespół wziął się więc z entuzjazmem do pracy, a jej efekt zobaczymy już wkrótce.

Dlaczego INVICTUS wydaje się być grą niecodzienną? Składa się na to wiele elementów. Przede wszystkim — fabuła. Startuje ona w momencie, kiedy kończy się "Odyseja" Homera. Odyseusz z pomocą Ateny wraca do domu, wymykając się zasadzkom Posejdona. Ten jednak uważa, że to jeszcze nie koniec. Wyzywa boginię na nowy pojedynek, z istnieniem ludzkości jako główną stawką. Atena naszczca wojownika (ciebie) i daje ci zadanie stworzenia ekipy herosów, podróżników i śmiałków (antyczny Dream Team), którzy nie ulękną się boskiego gniewu. Po co taka banda? Posejdon przygotowuje dla was przygodę, przy której Odyseja to wycieczka przedszkolaków do parku. Jeżeli pokonacie przeciwności — władca mórz da spokój ludzkości. Jeżeli przegracie... cóż, igraszki bogów bywają okrutne, a Atenie nawet papa Zeus nie pomoże.

Prawda, że niezła fabułka?

Sama rozgrywka zapowiada się nie mniej ciekawie. Swoją grecką bandę tworzysz spośród największych antycznych rozrabiaków i postaci, które miały wtedy sporo do powiedzenia. Mówię tu o herosach i bohaterach mitów. Na twe rozkazy czekają Herkules, Ikarus, Elektra, Arachne, Atalanta i wiele innych sław. Będą oni trzonem twojej ekipy, w której znaleźć będzie można także zwykłych, śmiertelnych awanturników. Nie będzie ona duża — twórcy chcąc uniknąć "syndromu mięsa armatniego" nie przewidzieli w grze tworzenia hord istot i walk na kilkaset jednostek. Ze swoimi postaciami zżywasz się od początku, przechodzą one z misji na misję, czasem jedynie ktoś zginie albo się przyłączy.

Najważniejsze więc — jak wyglądać będzie rozgrywka? Ogólnie — jak podróżnicze RPG.

Wędrujesz, poznajesz nowe lądy i miejsca. W tym czasie członkowie oddziału uczą się nowych rzeczy, rozwijają umiejętności, podwyższają statystyki. Po drodze spotykasz bohaterów nie-zależnych, którzy opo-wiedzą ci conieco, użalą się i czasem zlecą jakieś zadanie. Fabuła będzie rozwidlać się, nieraz dostaniesz możliwość wyboru sposobu postępowania, a uczynki popełnione na początku zabawy będą miały konsekwencje w przyszłości.

Czasem jednak przyjdzie ci walczyć. Bitwy w INVICTUS przenoszą nas z sielskiego erpega do nasyconej taktyką strategii czasu rzeczywistego. Nie będą to ogromne starcia — do dwudziestu dużych wizualnie jednostek po twojej stronie, podobnie u przeciwnika. Biorąc jednak pod uwagę, że walczą półbogowie z istotami mitycznymi, sprawa staje się poważna.

Będziesz musiał pamiętać, że większość ze swych bohaterów wykarmiłeś niemal własną piersią. Nie poślesz ich zbyt łatwo na śmierć z "hurrrraaaa" na ustach, pokombinujesz prędzej nad zagrywką taktyczną, właściwym wykorzystaniem czarów, artefaktów czy ukształtowania terenu.

Przyznam się szczerze, że obiecanki tyczące oprawy graficznej tej gry nieco mnie zmierziły. Autorzy utopili w lukrze konkretne informacje, pieją z zachwytach i przytłaczając opisami kolejnych efektów wizualnych swego opartego na technologii voxeli silnika. Dlatego też z ocenami wstrzymam się do momentu, gdy zobaczę ukończoną grę, na razie podam dwie informacje — większość modeli w grze liczy więcej niż 100 tys. polygonów (drzewa mają osobne gałęzie i liście!), a kamerę będzie można swobodnie przemieszczać i obracać nad polem walki. Resztę sobie darujemy do recenzji.

I niech Zeus sprawi, że INVICTUS ukaże się wkrótce. W innym wypadku wkurzę się i zrobię z chłopakami porządek na tej całej Olimpiadzie, Olimpie czy jakoś tam.

Szczerze powiem, że to chyba najbardziej dynamiczna i najlepiej zrobiona gra zręcznościowa, jaką w życiu widziałem.
PC Games CD

SUPER CENA 79.00 zł

eXpendable

...niesamowita grywalność, świetna grafika!
CD Action

ALE CZAD! Gra jest piękna, wykorzystuje akcelerator graficzny, że aż się z niego dymi.
PC Games CD

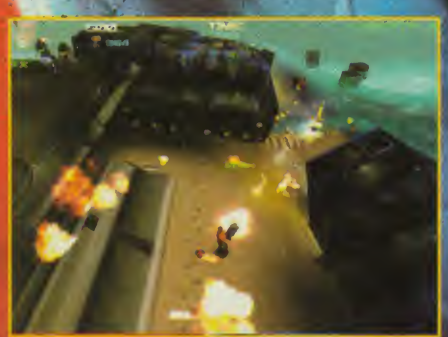
...Expendable jest jedną z najlepszych gier jaką kiedykolwiek widziałem.
Paul Presley PC ZONE

Kilka miesięcy temu ponad trzystu kolonistów zamieszkiwało Novocastrię.
Teraz POPULACJA wynosi ZERO.
KTO jest za to odpowiedzialny...
Co jeszcze TAM JEST?

Uważana przez wiele czasopism za
NAJLEPSZĄ GRĘ WSZECHCZASÓW!

"...aż łza się w oku kręci, bo przypomina dawne gry na automatach. I do tego ta oprawa graficzna - istne cudo..."

WYRÓŻNIENIA I OCENY PRASY: PC Review 8/10, PC Games Action - 84%, PC Player - 86%, PC Team - 90%
PC Games MP POLECA



techland software publisher
ul. Żółkiewskiego 3
63-400 Ostrów Wielkopolski

BIURO SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ:
tel. (062)7372748

www.techland.com.pl

na horyzoncie

URBAN CHAOS

POWIEDZIAŁ DO NIEJ „ŁALUNIU". NIE BĘDZIE JUŻ OJCEM.

Bamse

URBAN CHAOS pisaliśmy już dawno temu, bodaj we wrześniu ubiegłego roku. Tamten artykuł opierał się głównie na chwytliwych notatkach prasowych, rozpuszczanych po świecie przez koncern Eidos, wydawcę gry. Nie ma co ukrywać - zapowiedzi żywo zainteresowały również nas. Natomiast całkiem niedawno miałem przyjemność testować wersję beta tej gry i spieszę podzielić się z wami swoimi wrażeniami.

UBRAN CHAOS to gra action-adventure, w której akcję obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby (TPP). Wcielamy się w niej w rolę niespełna trzydziestoletniej ciemnoskórej D'arci Stern. Akcja rozgrywa się na ulicach miasta Union City, przeżywającego poważne problemy kryminalne. Jest ono podzielone na strefy wpływów przez uliczne gangi, które jak się okaże w dalszej części gry, zjednoczyły się w celu przejęcia władzy nad metropolią.

D'arci to wygimnastykowana, zawzięta, początkująca policjantka, która postanowiła wydać im wojnę. Jej gamy ruchów i akrobacji nie powstydziłaby się sama Lara Croft, a D'arci opanowała jeszcze do perfekcji sztukę walki wręcz. W czasie gry niejeden morowy chłop padnie po jej kopie w krocze.

Co gorsza (dla bandziorów) D'arci nie będzie osamotniona. W najtrudniejszych momentach pomagać ją będzie niejaki Roper McIntyre. Gość to tajemniczy, ponoć był członkiem sił specjalnych armii Stanów Zjednoczonych, na pewno zaś niesfornym policjantem z Nowego Orleanu i strasznym dziwakiem. Jedno trzeba mu jednak przyznać - świetnie zna prawa ulicy i wszystkie sekrety ciężkiej broni. To właśnie tej wiedzy brakuje D'arci, więc Roper przyda jej się jak celownik optyczny snajperowi.

To w jaki sposób rozwija się fabuła, przypomina mi nieco najsłynniejszą serię gier o policjantach - POLICE QUEST. Najpierw mamy do wykonania kilka zadań treningowych (mały rozruch plus ćwiczenia walki i szybkiej jazdy radiowozem) oraz rutynowych, jak odprowadzenie rozbitego pojazdu czy też powstrzymanie samobójcy przed skokiem z dachu. Później, ni stąd ni zowąd, okaże się, że już jesteśmy wciągnięci w wir nierównej walki z gangami i co gorsza - nie ma się jak z niej wycofać. Misji ma być około 30. Piszę „ma być", bo prawdę mówiąc wszystkich nie udało mi się jeszcze przejść. Ze szczególną niecierpliwością czekam zwłaszcza na szaleńcze pościgi radiowozem, bo wydaje się pewne, że i do nich w końcu dojdzie. Gra wygląda na dobrze przemyślaną, więc treningi na pewno nie są tylko pro forma.

Już na pierwszy rzut oka widać, że URBAN CHAOS nie będzie jakimś technicznym cudeńkiem. Nie zrozumcie mnie źle - gra wygląda bardzo ładnie, ale w przeciwieństwie do kilku perełek, jak chociażby OUTCAST, nie zniewoliła mnie swoim wyglądem. Widać, że autorzy włożyli sporo pracy w stworzenie Union City: są tu prawie wszystkie graficzne efekty specjalne stosowane w grach, do tego cała paleta symulacji wyładowań atmosferycznych. Wszystkie napotkane w grze obiekty są w pełni interaktywne i realistycz-

ne, idąc przez zaśmiecone podwórko można nawet kopnąć walającą się tu i ówdzie puszkę po Coca-Coli. Wydaje mi się jednak, że zabrakło tej odrobinki artyzmu, którym wymieniony OUTCAST był przesycony.

Ale to nie szata graficzna ma stanowić o jakości tej gry, a przede wszystkim grywalność. I dobrze, bo chyba wszyscy zdajemy sobie sprawę z tego, że wciągających i przemyślanych gier nigdy za wiele. Wiem, że do końca roku coraz bliżej, ale bądźmy dobrej myśli - URBAN CHAOS powinna ukazać się jeszcze w grudniu. Eidos to ostatnio najbardziej słowny wydawca, a gracze potrafią za słowo trzymać. Nie tam żeby od razu URBAN, ale CHAOS potrafimy zrobić.

UWAGA!
DO URUCHOMIENIA GRY
NIE JEST WYMAGANY UNREAL!

Unreal™ TOURNAMENT™

Z TAKIMI 'KUMPLAMI' JAK TEN... KTO POTRZEBUJE GRAĆ W SIECI?

Najwspanialsza gra świata w końcu powróciła. Unreal Tournament jest samodzielną grą dla pojedynczego i wielu graczy, w której od nowa napisano reguły walki. Dzięki doskonałej sztucznej inteligencji 'botów' możesz rozgrywać oszałamiające, wieloosobowe gry w trybach 'Capture The Flag', 'Assault' i 'Domination' bez konieczności łączenia się z Internetem. Stwórz własny zespół złożony z 'botów' i skieruj go przeciwko komputerowi. Oczywiście, jeżeli chcesz, możesz grać w sieci, a nawet wysłać własne 'boty', aby walczyły po Twojej stronie. Użyj nowych broni masowej destrukcji do wykańczania przeciwników w ponad 30 zadziwiających środowiskach.

Tylko jeden zespół może zdobyć tytuł "WIELKIEGO MISTRZA UNREALA" - może Tobie się uda?

GT®

Licomp EMPiK Multimedia

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax: (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
www.lem.com.pl - lem@lem.com.pl

TYLKO 99 zł

EPIC

Digital Extremes

Unreal™Tournament™ © 1998 Epic MegaGames i GT Interactive Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. GT i logo GT Games są znakami towarowymi, a logo GT jest zarejestrowanym znakiem handlowym GT Interactive Software Corp. Unreal i logo Unreal są znakami towarowymi Epic MegaGames. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i używanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione.

TZAR

Misiek

THE BURDEN OF THE CROWN

JAK BUŁGARSKIE WINO — TANIE, A SMACZNE

Choć polski dystrybutor przedstawia TZAR'A jako grę nawiązującą do WARCRAFTA II, wydaje się, że może ona znaczyć znacznie więcej. Zamieniając screeny w recenzji AGE OF EMPIRES II z poprzedniego numeru RESETU i odrobinę modyfikując tekst, śmiało można by zrobić z niej opis tego właśnie tytułu. TZAR zapowiada się więc na produkcję bardziej zbliżoną "ideologicznie" do dzieła spod znaku Wielkiego Williama G., niż twórców WARCRAFTA. Co prawda jest to dzieło w nieco skromniejszym wydaniu, ale jeśli producenci nie spaprzą jakiegoś drobiazgu — wcale nie tak wiele uboższym. Co zatem czeka gracza, który zapragnie unieść ciężar tytułowej korony? Przede wszystkim pod jego władanie zostanie oddana jedna z trzech występujących w grze ras: europejska, azjatycka lub arabska, wraz z całym sporym zestawem charakterystycznych budynków. Oczywiście budowle można w miarę przybywania surowców takich jak drewno, kamień, złoto oraz jedzenie odpowiednio rozbudowywać i ulepszać. Nie zabraknie też jednostek, których liczba ma oscylować w okolicach 25 dla każdej z ras, czyli wcale nie tak mało. A skoro gra osadzona jest w realiach lekko zmodyfikowanego średniowiecza, nie mamy co liczyć na żadne plasma tanki, pulse cannony czy inne atomowe wynalazki.

Podstawowymi jednostkami będą łucznicy, miecznicy, pikinierzy i rycerze konni. Dodatkowo przejmując znajdujące się na mapie magiczne miejsca, będzie można "zatrudnić" do pomocy trochę bardziej egzotycznych wojowników, takich jak orki i duchy. Z trochę cięższego wyposażenia do boju pójdą balisty katapulty i inne tego typu podręczne gadżety dowódcy planującego oblężenie.

Oczywiście nie samą wojaczką car żyje. Aby przygotować się do podboju krnąbrnych sąsiadów trzeba będzie kierować dość dobrze rozwiniętym i rozbudowanym państwem, które dostarczy niezbędnych surowców do wystawienia odpowiednio licznej i dobrze wyposażonej armii. Nie obejdzie się więc bez budowania wszelkiego rodzaju warsztatów, młynów, farm, baraków dla wojska, tawerny, portu czy stoczni umożliwiającej tworzenie jednostek nawodnych — walczyć można bowiem również przy pomocy floty.

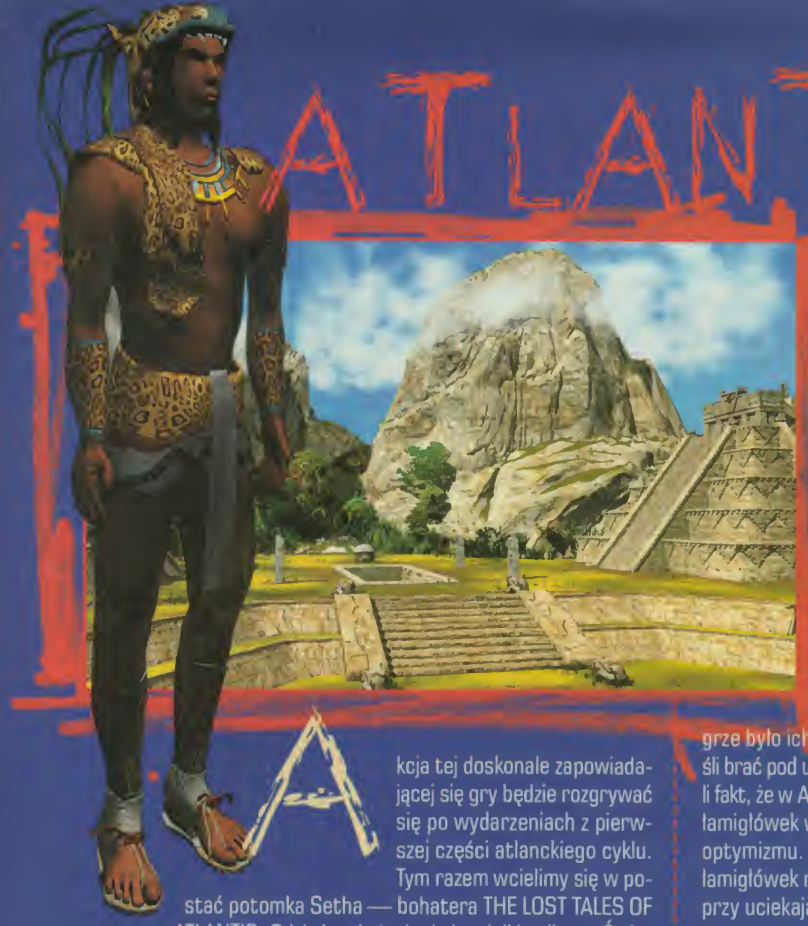
Bardzo ciekawym elementem zawartym w grze będzie możliwość zmiany celów misji w trakcie rozgrywki, na przykład po dokonaniu jakiegoś odkrycia czy przejęciu magicznego miejsca oraz w wyniku interakcji z występującymi w grze postaciami.

W TZAR pojawi się sporo ciekawych rozwiązań, które z pewnością przyciągną uwagę gracza. Oprócz zmieniających się pór dnia i nocy (co niesie za sobą odczuwalne zmiany oświetlenia), pojawiać się będą efekty atmosferyczne w postaci deszczu, śniegu czy chmur. Po lasach mają hasać zwierzęta, a na niebie majestatycznie unosić się ptaki, wszystko to zaś doprawione dopasowaną do klimatu gry muzyką.

W TZARZE nie zabraknie również trybu multiplayer. Maksymalnie 8 zsieciowanych graczy będzie mogło toczyć ze sobą zacięte boje na mapach o maksymalnej wielkości 512x512 pól i przy sobie zdefiniowanych zasadach rozgrywki. Jeśli zabraknie nam prawdziwych przeciwników oraz ukończymy już wszystkie misje dla pojedynczego gracza, dzięki możliwości generowania losowych map będziemy mogli zagrać z Napoleonami kontrolowanymi przez komputer. Wygląda na to, że TZAR będzie produkcją co najmniej ciekawą, a przyzwoita, niska cena (69 zł) może spowodować, że odniesie sukces, detronizując króla RTS-ów, AGE OF EMPIRES II, którego zaporowa jak na nasze warunki cena ponad 200 zł z pewnością odstraszy ogromną rzeszę graczy i potencjalnych nabywców. Nie naczekamy się zbyt długo, polska premiera TZAR'A już wkrótce, a może jeszcze szybciej. Niech żyje król?

ATLANTIS II

SHAMBHALA KOLO KOLUSZEK



Akcja tej doskonale zapowiadającej się gry będzie rozgrywać się po wydarzeniach z pierwszej części atlanckiego cyklu. Tym razem wcielimy się w postać potomka Setha — bohatera THE LOST TALES OF ATLANTIS. Gdzieś w świecie dwie wielkie siły — Światła i Ciemności — obudziły się z letargu, aby stanąć do morderczej konfrontacji. Potomek Setha posiada zdolność władania Siłami Światła, choć sam o tym dobrze nie wie. Musi odszukać i pokonać swego sobowtóra, obdarzonego przeciwną mocą, aby uratować ludzkość przed zagładą (znowu?!?). Tak nakazuje przeznaczenie.

ATLANIS 2, podobnie jak jej poprzedniczka, będzie grą przygodową, w której akcję obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby. Interfejs użytkownika, zwany OMNI 3D, pozwala graczom obracać się swobodnie wokół własnej osi, a także spoglądać w dół i w górę. Przemieszczaniu się zawsze towarzyszy krótki filmik.

Akcja będzie przenosić się z miejsca na miejsce. Odwiedzimy Chiny, Półwysep Jukatan, Tybet, Irlandię i obszar zwany Shambhala (gdziekolwiek by to nie było). Wspominając pierwszą część gry myślę, że możemy się spodziewać kilkudziesięciu przepięknych krajobrazów o zróżnicowanej roślinności, ukształtowaniu terenu i występujących w różnych strefach klimatycznych. A jeśli wierzyć autorom gry, środowisko ma być bardziej żywe niż w ATLANTIS 1 — tam przecież tła były niemal całkowicie statyczne. W najnowszej produkcji Francuzów z Cryo to rybka wyskoczy z wody, to liść spadnie z drzewa, to leśnik wyjdzie z krzaków...

Zapowiadając grę autorzy nie tylko nie odżegnują się od porównań z pierwszą częścią, ale sami wręcz chwalą się tym, co udało im się zmienić przez te dwa lata (z okładem). Do prasy trafiła ciekawa tabelka, w której wymienione są owe zmiany. Postaram się ją teraz streścić.

Przede wszystkim ma być więcej zagadek, choć liczby podane we wspomnianym zestawieniu budzą zdziwienie: było 10, będzie 18. Nie wiem, jak autorzy to policzyli, gdyż nie są to wyniki, którymi należałoby się chwalić. Moim zdaniem w pierwszej grze było ich znacznie więcej, więc jeśli brać pod uwagę tylko proporcje, czyli fakt, że w ALANTIS 2 będzie o 80 proc. łamigłówek więcej, można być pełnym optymizmu. Dwie z tych 18 łamigłówek rozwiązać trzeba przy uciekającym czasie, poza tym autorzy zapowiadają nieliniowy scenariusz.

W sferze grafiki również zmiany, w większości kosmetyczne. Po pierwsze, rozdzielczość podskoczyć ma o jeden poziom: z 640x480 do 800x600 pikseli.

Ma być więcej krótkich, nieinteraktywnych filmików, choć już ATLANTIS 1 nie mogła na ich brak narzekać. O "ożywieniu" też już wspomniałem, więc teraz nieco o wyglądzie postaci. Przede wszystkim będą sprawiać bardziej "ludzkie" wrażenie, co da się zauważyć zwłaszcza na twarzach. Zobaczymy ulepszony system OMNI SYNC, odpowiadający za synchronizację ruchu ust z wypowiadanym tekstem. Tym razem nie tylko usta rozmówcy będą się poruszać, ale

cała jego twarz — mimika będzie obrazować emocje mówiącego. Dodam jeszcze, że liczba postaci, z którymi można będzie pogadać, powiększy się: z 50 do 60.

No cóż. Pozostaje nam mieć nadzieję, że fabuła będzie co najmniej tak wciągająca jak w pierwszej części gry i że spolszczenie zostanie zrealizowane na wysokim poziomie. Jeśli te dwa warunki zostaną spełnione, to jestem wręcz pewien, że gra odniesie sukces na naszym rynku, a nie zatonie w niepamięci jak Atlantyda w morzu. Premiera czai się tuż za rogiem, więc szybko okaże się, co trwalsze — kontynent czy ATLANTIS 2.

Bamse

DIABLO 2

ANIELSKA CIERPLIWOŚĆ

DIABLO 2 jest chyba najbardziej oczekiwaną grą ostatnich miesięcy (lat?) i ma szansę stać się ogromnym przebojem. Niestety, na pewno nie będzie przebojem Gwiazdki i Sylwestra tego roku. Dlaczego? Otóż polska premiera gry została znowu przesunięta, tym razem na luty 2000. Broń całkiem już zardzewieje.

Jak donosi CD Project, gra będzie za to w pełni spolszczona (jednak wielbiciele języka angielskiego będą mogli kupić „na zapisy" oryginalną wersję) i ukaże się u nas nie później niż 2 tygodnie po premierze zachodniej, czyli szybko (pamiętacie, ile czasu trzeba było czekać na lokalizację BALDUR'S GATE?). Niestety, rozwiewa to nadzieję, że w tym roku pogramy sobie chociaż w wersję angielską.

Czary goryczy dopełnia fakt, iż znowu przy wszystkich datach widnieje słowo „orientacyjnie", więc nauczeni przykrym doświadczeniem możemy zakładać, że dopadniemy „diabła" w święta, ale wielkanocne. Tylko różnica czasu między premierami: zachodnią i polską, jest uznawana za pewną. Teoretycznie.

Pozostaje nam uzbroić się w cierpliwość i karmić napływającymi wieściami. A tych jest sporo. Niestety, większość to plotki i brednie, donosy nielogiczne, wzajemnie wykluczające się. Nie będę wam zawracał głowy wymysłami rozmaitych tajnych służb i od razu przejdę do konkretów pochodzących ze sprawdzonych źródeł.

Od dawna w kręgach zbliżonych do Blizzarda krążyły słuchy, że na podstawie DIABLO na powstać fabularna gra RPG. Teraz mogę oglosić oficjalnie - taka gra będzie. Oprze się na założeniach systemu AD&D, ale nieco uproszczonych, tak, by nadawała się nawet dla początkujących i zachęcała do sięgnięcia po inne gry fabularne. Informacja najważniejsza - za produkt ten nie będziemy musieli oddzielnie płacić, gdyż znajdować się on będzie w pudełku z komputerowym kuzynem.

Jak wiemy, w DIABLO 2 będzie pięć postaci. Ustalono, że będzie to Amazonka, Barbarzyńca, Nekromanta, Paladyn i Wróżka. Ostatecznie zdecydowano, iż to właśnie Wróżka będzie odpowiednikiem Sorcorer'a z pierwszej części gry i to ona będzie miała największy garnitur zaklęć czysto niszczących. Nekromanta będzie zaś tworzył rozmaite stwory (na przykład golemy i szkielety), które będą walczyć za niego.

Generalnie Blizzard dąży do zróżnicowania postaci prowadzonych przez graczy w obrębie jednej kategorii. Zaczął od wyglądu zewnętrznego. Pamiętacie pewnie, że w DIABLO na każdą klasę postaci przypadały tylko trzy wizerunki zewnętrzne, zależne od klasy noszonego pancerza. Przez to gra była trochę monotonna, a poza tym w czasie pojedynków z innymi ludźmi nie można było nawet w przybliżeniu odgadnąć, jaki ekwipunek ma przeciwnik, bo trzymany w ręku sztylet i długi miecz wyglądały tak samo.

Teraz będzie inaczej. Każdy przedmiot noszony w ręku lub na ciele wywiera wpływ na wygląd zewnętrzny postaci, a że przedmiotów jest bardzo, bardzo dużo, to w grze praktycznie nie będą się trafiały dwie identyczne postacie. Podobnie zresztą jak w ULTIMIE ON-LINE.

Autorzy postanowili obudzić w graczach żyłkę kolekcjonerską. Otóż, jeśli gracz będzie miał na sobie „komplet", czyli wszystkie elementy wyposażenia tego samego typu (np. Helm of Agranon, Shield of Agranon i Plate of Agranon), to postać je nosząca zyska jakiś bonus w postaci dodatkowych punktów pancerza, umiejętności itp.

Zmiany dokonają się również w Inventory. Postać będzie mogla teraz założyć oprócz „starych" przedmiotów również pas, buty i rękawice. Zdecydowanie najfajniejszym pomysłem jest pas, który w zależności od rodzaju może pomieścić 4,6,8,12 lub16 butelek, a więc jest bardzo ważny dla postaci posługujących się magią, gdyż te chwila muszą korzystać z Potion of Mana.

Blizzard poszedł również na rękę tym graczom, którzy lubią zapuszczać się do lochów na długie wycieczki, a więc muszą zabierać za sobą ogromne ilości mikstur. Teraz na jednym polu w inwentarzu ma się mieścić pięć razy więcej butelek niz kiedyś i chociaż nie sprecyzowano, jak to ma wyglądać, w praktyce najprawdopodobniej będzie można zaopatrzyć się w „pęczki" butelek zajmujące jeden kwadrat.

Inna sprawa to złoto, które w „jedynce" u majętnego gracza potra-

fiło zajmować pół plecaka. By temu zaradzić twórcy wprowadzili podział na platynę, złoto i srebro, a dostępne będą również kamienie szlachetne. Nie trzeba będzie nosić już swojego majątku w postaci ton metali, wystarczy kupić sobie mały, wartościowy kamyczek. Będzie to szczególnie przydatne w grze wieloosobowej, gdyż z przyczyn oczywistych nie można w tym trybie zostawić kasy pod sklepem.

Atrybuty postaci nie zmieniły się prawie wcale. Największą innowacją jest to, że współczynnik odpowiedzialny za zdolność rzucania czarów nie nazywa się Magic, tylko Inteligence. Ciekawie zapowiadają się natomiast umiejętności pogrupowane w drzewka. Każda z postaci będzie miała ich trzy, charakterystyczne dla swojej klasy. Będą to drzewka (trochę dziwne, jakby ustawione koroną do dołu) pokazujące, jakie umiejętności trzeba znać, by nauczyć się kolejnych. Poza tym każdy skill będzie miał przypisaną cyfrę odpowiadającą za to, jak dobrze dana postać umie coś robić. Oczywiście nie da się być we wszystkim najlepszym.

Nie dotyczy to rzecz jasna cheater'ów, bo chociaż Blizzard zapowiada, że w DIABLO II nie da się oszukiwać, to rzeczywistość zapewne sprowadzi firmę z podziemi na ziemię.

Dla wszystkich postaci będzie za to dostępna umiejętność „Convert", dzięki której z ciał poległych będzie można przygotowywać mikstury. Na szczęście dla niesadystycznej części populacji, przed śmiercią z każdego potwora wyleci duszek i uniesie się w powietrze, więc będziemy pewni, że nie męczymy żywego.

Spore zmiany zajdą również w systemie walki. Przede wszystkim zostanie wprowadzona opcja „Auto Combat", dzięki której nie trzeba będzie ciągle klikać myszką, by postać wyprowadzała kolejne ataki niemagiczne. Wystarczy teraz trzymać cały czas wciśnięty odpowiedni klawisz. Atakowani przez nas przeciwnicy będą mieli natomiast barwną aurę. Jej kolor oznacza procentowy poziom energii nieprzyjaciela.

W DIABLO II będzie można również biegać, to samo potrafić będą również potwory. Ma to znacznie zdynamizować rozgrywkę i zwiększyć szansę wojowników w walce z magami, w której ci pierwsi zazwyczaj ginęli zanim zdążyli dopaść przeciwnika. Jednak nie da się „latać" bez końca. Gdy biegasz, spada twoja wytrzymałość, a gdy dojdzie „do deski" postać stanie.

Klawisz Alt będzie natomiast ułatwiał zlokalizowanie leżących na ziemi przedmiotów, przez podświetlanie ich. Musze przyznać, że jest to niezbędne, bo już w DIABLO niezmiernie trudno było dostrzec pierścień pośród trupów, a tu zadyma będzie jeszcze większa, więc i ścierwa po podłogach będzie walało się sporo.

Ciosem dla niektórych okazać się może zlikwidowanie ksiąg. Chociaż niezupełnie. Jak przystało na prawdziwego Maga, będziemy teraz posiadać jedną dużą księgę magiczną, która będzie mogła pomieścić w sobie określoną liczbę zaklęć. Znajdować będziemy natomiast scrolle, które w taką księgę możemy wkomponowywać.

Działanie księgi podobne jest do magicznej laski. Załóżmy, że książeczka jest duża i może pomieścić 20 czarów danego typu. Znajdujemy, załóżmy, 10 scrolli „Town Portal" i zamiast zaśmiecać nimi Inventory, ich moc niejako przelewamy do księgi. Gdy zużyjemy wszystkie zaklęcia, to po prostu musimy ponownie znaleźć odpowiednie scrolle.

To na razie tyle. Musi wystarczyć. O diabolicznych nowościach donosił

the lost tales of atlantis

LAST MINUTE - WYCIECZKA NA ATLATYDĘ

Premiera gry ALANTIS 2 (jej zapowiedź znajdziecie w dziale Na Horyzoncie) powinna odbyć się lada dzień, więc jest to dobry moment na przypomnienie sobie jej prequela.

Bamse

Akcja gry rozgrywała się oczywiście na Atlantydzie, rządzonej przez królową Rheę. Niestety, władczyni została porwana, najprawdopodobniej na zlecenie frakcji tzw. Strażników - ugrupowania uzurpującego sobie prawo do przejęcia władzy i osadzenia na tronie swojego reprezentanta imieniem Creon. Rhea mogła jednak liczyć na niewielką grupę swych najwierniejszych poddanych, którzy nie dość, że przeprowadzili śledztwo, to jeszcze podjęli walkę o jej powrót na tron. Jednym z tych bojowników był Seth, w którego postać przyszło się nam wcielić.

Razem z Sethem przemierzyliśmy pięć cudownych krain. Autorzy gry puścili wodze wyobraźni i stworzyli niezwykle ciekawy świat. A trzeba przyznać, że zwłaszcza w tym przypadku nie było to takie łatwe - wielu ludzi przed nami także zastanawiało się, jak mogła wyglądać Atlantyda. Autorzy musieli wyjść naprzeciw wszystkim tym wyobrażeniom i stworzyć coś, co przemawiałoby do umysłów graczy. I proszę: mieliśmy piramidy w stylu Majów, żołnierzy posługujących się średniowiecznym orężem, a do tego przewspaniałe latające statki i inne cuda zaawansowanej techniki. Trzeba przy tym dodać, że wszystko wyglądało po prostu bajecznie, a to już zasługa zespołu grafików. Wszystkie tła zostały fenomenalnie dopracowane, a te z terenów leśnych wyglądają wręcz jak zdjęcia z albumów o przyrodzie. Mieliśmy zresztą dużą swobodę w podziwianiu otoczenia, gdyż z powodzeniem zastosowano technologię OMNI 3D.

Na czym ona polegała? Akcję obserwowaliśmy oczami bohatera, stojąc w miejscu mogliśmy nie tylko obracać się o 360 stopni, ale także swobodnie spoglądać w górę i w dół, a przechodząc z miejsca na miejsce, po z góry ustalonych ścieżkach, widzieliśmy filmik, który ten ruch symbolizował. Dziś już takie rozwiązanie nikogo nie zachwyca, gdyż trudno zakwalifikować je do technologii 3D, ale trzeba przyznać, że wykonanie było perfekcyjne.

Skoro o grafice mowa, to koniecznie trzeba wspomnieć, że ATLANTIS była pierwszą grą, w której próbowano, za pomocą tylko grafiki komputerowej (żadnych digitalizowanych zdjęć), odwzorować ludzkie twarze. Próbowano nawet zaimplementować synchronizację ruchu ust z wypowiadanym tekstem (technologia OMNI SYNC). Patrząc dziś na ATLANTIS widzimy, że efekt był mizerny, ale dwa lata temu budził podziw.

Gra otrzymywała w prasie bardzo wysokie noty (u nas 9 na 10 - numer 9/97). Oczywiście nie za samą grafikę i udźwiękowienie, które również zostało wykonane z wysoką klasą. Po pierwsze fabuła była niezmiernie wciągająca i interesująco opowiedziana. Częste zwroty akcji, mnóstwo pojawiających się w trakcie gry nowych wątków, ciągły strach o życie (oj, łatwo było zginąć, wystarczyło poruszyć w rozmowie z niewłaściwą osobą zły temat). No i te różnorodne zagadki! Od zwykłego używania przedmiotów w odpowiednich miejscach, poprzez łamigłówki logiczne do takich, w których trzeba było popisać się niezłym refleksem.

No i jeszcze jedno - gra była w pełni spolszczona. Nie dotknął jej jeszcze modny dziś trend podkładania głosów przez znanych aktorów, ale i tak było to duże osiągnięcie, bo to właśnie w przygodówkach, jak w żadnych innych grach, ważna jest lokalizacja.

Całe szczęście, że wyjściowym językiem był angielski - z atlanckiego byłoby nieco trudniej przetłumaczyć.

THE NOMAD SOUL

Zaklinam się, naprawdę myślałem, że OUTCAST na długo zostanie niedoścignionym wzorem gry przygodowej z elementami akcji. Wręcz postanowiłem sobie, że żadnej grze nie postawię oceny 9 ani 10, o etykietce „Grarytas" nie wspominając. To, że przyznałem jednak nasze wyróżnienie i to, jaka nota widnieje pod tekstem, każdy widzi. Skąd u mnie takie rozchwianie nastrojów? Zapraszam do lektury recenzji NOMAD SOUL.

Na „dzień dobry" oglądamy kilkuminutowy filmik, który właściwie mógłby posłużyć za zwiastun tej gry, a nie jej intro. Niczego to jednak nie psuje, wręcz daje przedsmak emocji, jakie nas wkrótce czekają — te kilka sekwencji walki, które oglądamy, śmiało kwalifikuje się do najlepszych filmów akcji.

Właściwe rozpoczęcie gry jest co najmniej nietypowe: na naszym monitorze pojawia się jakiś blondas ubrany w mundur i pyta, czy zechcemy przenieść swą duszę do jego ciała. Oczywiście możemy wybrać tylko jedną odpowiedź. Po chwili widzimy napis „transfer duszy" i od tego momentu sterujemy niejakim Kay'lem. Od razu zostaniemy zaatakowani przez jakiegoś strasznego demona, a z opresji wyratuje nas dopiero przypadkowo przechodzący obok miejsca zdarzenia robot-policjant.

Oj, troszkę się zagalopowałem. Korci mnie, żeby streścić choć fragment fabuły, dzięki czemu mógłbym wam przybliżyć, o co chodzi w grze, ale kiedy przypomnę sobie, jak ciekawe było dowiadywanie się o różnych wątkach scenariusza, coś mnie chwyta za serce i każe tą przyjemność zostawić wam. Narracja jest bowiem po prostu genialna. Ale co tam, trochę opowiedzieć muszę.

W grze wcielamy się w rolę ...samego siebie. Tak — są w grze postacie, które dokładnie wiedzą, o co w tej imprezie chodzi, mówią do nas per Graczu, potrafią opowiedzieć scenę transferu duszy z intra. Bo to właśnie nasza dusza jest w THE NOMAD SOUL głównym bohaterem. Ciało Kay'la, uśmierconego niedawno policjanta, dotarło jakoś do naszego rzeczywistego wymiaru w poszukiwaniu duszyczki, która była mu niezbędna do dalszej egzystencji.

W ten sposób staliśmy się nim, ale wcale nie na długo. Dość prędko bowiem wejdziemy w posiadanie czaru, który pozwoli nam (tzn. naszej duszy) na zmianę „miejsca zamieszkania". Będziemy mogli wcielić się w dowolną niemal postać, choćby striptizerki. Ale wiedzą o tym i ci dobrzy, którzy będą nam pomagać, i ci źli, czyli demony. Demony polują właśnie na naszą duszę, która jest dla nich tym atrakcyjniejsza, że przybyła z innego wymiaru. Kiedy uśmiercą okupowane przez nas aktualnie ciało, dostęp do niej nie będzie stanowił dla nich żadnego problemu.

w niezłe mordobicie 3D, kiedy stajemy do walki wręcz w tzw. zwarciu. Ja ograniczałem się do prania pięściami po pyskach (bardzo skuteczne), choć widziałem już na grupach dyskusyjnych w internecie posty zawierające pełną listę combosów. Zagadki logiczne też się tu i ówdzie trafiają. O elementach przygodówek i RPG już wspominałem. Może ktoś z was znajdzie jeszcze coś?

Wspomniana Skrytka to takie urządzenie, które posiada każdy mieszkaniec świata gry, będące nie tylko tradycyjną „kieszenią". Przechowujemy w niej przedmioty w postaci wirtualnej, więc nie ma problemu z przenoszeniem kilku ciężkich karabinów. Pojemność Skrytki jest jednak ograniczona. Kiedy się zapełni, należy podejść do specjalnego terminalu, których naokoło nie brakuje, i oddać na wirtualne przechowanie część ekwipunku.

Skrytka jest ponadto telefonem, z którego możemy zadzwonić po taksówkę, notesem, w którym zapisujemy ważne informacje oraz mapą.

Aby zmienić ciało, należy stanąć obok kolejnego wybranka i użyć czaru przemiany. Do tego jednak są potrzebne punkty magii, które tu i ówdzie można zdobyć. No właśnie — punkty. Każda postać ma kilka cech, które ją charakteryzują, np. siła, skuteczność ataku, uników itd. Umiejętności te możemy rozwijać, choć tylko do momentu, gdy zmienimy ciało. Każda postać ma inne cechy. Przy zamianie ciał przenoszona jest jedynie zawartość kieszeni, a właściwie nie kieszeni, tylko tzw. Skrytki, o której później. O czym innym chciałem teraz wspomnieć.

Otóż wydaje mi się, że jeszcze nie mówiłem, do jakiego gatunku należałoby zakwalifikować NOMAD SOUL. Mówiłem, że postacie są charakteryzowane przez jakieś współczynniki, które można rozwijać. Czyżby RPG? Nie, raczej nie, gdyż są to jedyne charakterystyczne

dla tego gatunku elementy. Moim zdaniem jest to przygodówka — przemawiają za tym zagadki, rozmowy, narracja. Ale tak naprawdę jest to mieszanka, jakiej historia gier komputerowych do tej pory nie znała.

Co jakiś czas musimy przebrnąć przez strzelaninę FPP zalatującą „klejkiem". Nie podejmę się oceny tych fragmentów, bo w takie gry w ogóle nie gram, ale przyznam, że było to całkiem przyjemne doświadczenie. Mamy do dyspozycji takie rodzaje broni, jakie zdążyliśmy nabyć, po drodze znajdujemy amunicję i apteczki, a przeciwnicy do głupich nie należą. THE NOMAD SOUL zamienia się też czasem

THE NOMAD SOUL rozgrywa się w futurystycznym mieście Omikron. Nobel dla architektów! Podzielone jest ono na dystrykty, z których każdy mógłby być terenem akcji osobnej gry. Po ulicach chodzi mnóstwo ludzi, jeżdżą poduszkowce i skutery. Wejść można do każdej apteki, każdego sklepu, pubu, a nawet do zwykłych budynków mieszkalnych. Różne dystrykty mają różne charaktery — w jednym znajdują się urzędy miejskie: komisariat policji, szpital, kostnica; w innym świątynie, w trzecim zaś bary, puby, sex shopy. Można zajrzeć na arenę nielegalnych walk, obejrzeć koncert (o czym za chwilę), wypić piwko w barze, przy którym tańczą skąpo odziane „damy", albo nie kryjąc się za kuflem po postu pójść na przedstawienie zwane popularnie peep-show.

Wspomniane walki są świetną metodą nie tylko na podszkolenie się w technikach samoobrony, ale również na napchanie kiesy setekami — miejscową walutą. Za pieniądze możemy kupić lekarstwa, nową broń albo poćwiczyć na strzelnicy.

W atmosferę miasta pozwala dodatkowo wczuć się czas biegnący według omikronowego zegara i kalendarza.

Muzykę do THE NOMAD SOUL napisał sam David Bowie — artysta znany lepiej nieco starszym graczom, ale chyba wszystkim wam przynajmniej obiło się o uszy jego nazwisko. Razem ze swoim wieloletnim

współpracownikiem Reevesem Gabrelsem nagrali na potrzeby gry 8 utworów. Wszystkich możemy posłuchać na koncertach, które Bowie i Reeves dają w barach w Omikron jako miejscowa kapela. Wpatrując się w twarz wokalisty zespołu można zresztą rozpoznać rysy słynnego piosenkarza. Ale to jeszcze nie wszystkie motywy związane z Davidem Bowie, jakie napotkamy

w grze. Jego żona — supermodelka Iman — postanowiła również wystąpić w THE NOMAD SOUL. Możemy nawet na pewien czas przekazać jej swą duszę. Czyli — posiąść ciało. Nie byle jakie zresztą.

Grafika również trzyma niesamowicie wysoki poziom. Miasto zostało przedstawione w rozdzielczościach od 640x480 do 1024x768 pikseli, zastosowano chyba wszystkie znane efekty graficzne, włącznie z techniką motion capture twarzy. Każda uliczka jest inna, zmienia się kolor nieba, tu i ówdzie płoną jakieś znicze czy pochodnie, a nad głowami latają cudow-

nie oświetlone patrole policyjne. Może zabrakło tylko nieco tego artyzmu, którym OUTCAST był przesycony.

Wady? Chyba tylko dwie. Pierwsza to, moim zdaniem, przekombinowany system zapisywania gry na dysk. Możemy to robić tylko w określonych miejscach, przy tzw. obręczach. Jest ich całkiem sporo i z reguły w dobrze wybranych miejscach, ale sam fakt, że nie mogę nagrać stanu rozgrywki na pięć sekund przed ostrą jatką, bywa deprymujący. Tym bardziej, że z częstotliwością „sejwowania" trzeba uważać — za każdym razem zużywamy jeden z Magicznych Pier-

ścieni, których liczba jest niestety ograniczona.

Ale, prawdę mówiąc, do tego można się przyzwyczaić. Natomiast problemem, który wydaje się jako jedyny poważnie tłumić przyjemność grania w THE NOMAD SOUL, są wymagania sprzętowe. Na moim Celeronie 333 ze 128 MB pamięci RAM i 12-megabajtową kartą Voodoo 2 gra chodziła w miarę płynnie tylko przy najniższych ustawieniach opcji graficznych. Rozdzielczość musiałem ustawić na 640x480 zamiast 1024x768, poziom detali na niski itd., a i tak w momencie, gdy blisko kamery pojawiała się jakaś inna postać, niż ta, którą sterowałem, gra nieprawdopodobnie zwalniała. Najbardziej żal było mi zmniejszenia pola widzenia — obiekty były widoczne dopiero wtedy, gdy blisko do nich podszedłem i przez to trzy czwarte uroku miasta pryskało.

Chyba już czas na krótkie podsumowanie. Jedna uwaga nasuwa się od razu: tak rozbudowa-

Ocena: 9.5
Producent: Quantic Dreams
Wymagania: P266, 64 MB RAM
Grywalność: Nawet OUTCAST wysiada. Mój komputer zresztą też.

nej, tak przemyślanej i dopracowanej gry przygodowej jeszcze chyba nie było. Jedynie wspomniany OUTCAST może być do niej porównywany. O sile THE NOMAD SOUL decyduje właśnie ta kompleksowość i genialnie wyreżyserowana narracja. Bezbłędne opowiedzenie fabuły sprawia, że nie ma właściwie momentów „zacięcia", cały czas wiadomo czego szukamy i cały czas coś się dzieje. Akcja jest może i liniowa, ale mnie to zupełnie nie przeszkadzało. Natomiast ogrom świata „wędrownej duszy" zapewnia nam wiele, wiele godzin grania. Ile? Ciężko oszacować, bo w pewnym momencie straciłem rachubę, ale wydaje mi się, że około setki.

Od czasów TETRIS chyba żadna gra nie była w stanie nam tyle zaoferować...

NOCTURNE

OCALE NIE TAKI ŁATWO

Bamse

Pamiętam jak dziś: 7 września, Londyn, targi ECTS, stoisko Take 2. Zostaję wprowadzony do ciemnego pokoju, potykam się o czyjąś torbę. Nikt nie zwraca jednak uwagi na hałas, gdyż wzrok wszystkich przykuwa gra NOCTURNE, prezentowana właśnie na jedynym w tej sali komputerze. Po mnie weszły jeszcze dwie osoby, jedna się chyba nawet przewróciła, ale ja już tego prawie nie zauważałem. Liczyła się tylko NOCTURNE.

Akcja NOCTURNE rozgrywa się w okresie międzywojennym, w różnych miejscach globu. Agencja Spookhouse została powołana przez rząd Stanów Zjednoczonych w celu walki ze złem "paranormalnym". Paradoksalnie, zespół operacyjny (choć właściwie trudno mówić o zespole, każdy działa na własną rękę) również jest złożony z różnych dziwolągów, które jednak mają w sobie odrobinę człowieczeństwa: pół-zombie, pół-wampirzycy itd. Najskuteczniejszym agentem i najbardziej zagorzałym tępicielem

wszystkich "zmartwychwstałych" jest niejaki Stranger (po naszemu Obcy) - homo sapiens podobno bez domieszek. To właśnie w jego rolę się wcielamy.

Gra składa się z czterech nie powiązanych ze sobą epizodów, w których do przejścia mamy po kilka poziomów. Każdy epizod zaczyna się odprawą, podczas której Pułkownik - dowódca jednostki Spookhouse - przedstawia Obcemu cele misji. Autorzy zadbali o różnorodność misji, choć nie da się ukryć, że znaczna ich część polega na bieganiu po katakumbach, zamczyskach, cmentarzach i równie przytulnych miejscach. Ale bez obaw, dla odmiany można zwiedzić Chicago albo pobiegać po dachu pędzącego pociągu.

W tej grze najważniejsze nie są ani zagadki, ani nawet samo strzelanie do trupów, ani - uchowaj Boże - fabuła. To, co naprawdę się liczy, to niepowtarzalna atmosfera, dzięki której gracz nie może oderwać się od komputera. I to właśnie było zamysłem autorów, co za chwilę udowodnię wyliczając kolejne czynniki, które odpowiadają za tej atmosfery stworzenie.

Po pierwsze, akcję osadzono w mrocznych czasach klasycznych filmów Noir. W jednym z epizodów pojawiają się nawet nazwiska nieodłącznie z tym tematem kojarzone: Al Capone i wiecznie go ścigający policjant Eliott Ness. Drugim elementem jest sama postać głównego bohatera. Gość jest zamkniętym w sobie, dumnym twardzielem, nawet ludziom, z którymi pracuje przez długie lata, każe się do siebie zwracać per Obcy. Mówi powoli, głosem zachrypłym, odpychającym, acz dobitnym. Posiada do tego obowiązkowy strój z lat trzydziestych: kapelusz z rondem niezbyt szerokim, ale i tak zasłaniającym całe oczy i wspaniały, długi, szary płaszcz. Animacja tego płaszcza jest zresztą jednym z najważniejszych efektów graficznych w NOCTURNE. Jeszcze nie widziałem w grach komputerowych, żeby jakiś skrawek odzienia był animowany w sposób tak realistyczny. Dotychczas tak długie części garderoby poddawano ewentu-

Ocena: 8.5

Produkcja: Terminal Reality

Wymagania:

→ P II 200, 64 MB RAM, (96 przy sprzętowej akceleracji grafiki), 550 MB HDD

⊙ Tylko dla osób o mocnych nerwach

alnie lekkiemu falowaniu i to musiało wystarczyć. A tu, kiedy Obcy stoi w miejscu, końcówka płaszcza leci gdzieś w bok, kiedy Obcy spada w dół, płaszcz podnosi się do góry, a podczas marszu do tyłu widać, jak owija się wokół nóg głównego bohatera. Ponoć do animacji tego płaszcza stworzono osobny engine. Drobny szczegół, ale cieszy oko.

Cała szata graficzna dodaje swoje trzy grosze do atmosfery. Malkontenci powiedzą pewnie, że jest za ciemno, ale to pewnie dlatego, że nie zastosowali się do zaleceń autorów. Przede wszystkim wykorzystać warto specjalny mechanizm kalibrujący monitor. Pomaga on właściwie ustawić poziom kontrastu i jaskrawości. Bez prawidłowej kalibracji może być rzeczywiście ciężko cokolwiek dostrzec.

Drugim zaleceniem autorów jest granie w NOCTURNE nocą, przy zgaszonych światłach. I wtedy naprawdę wszystko świetnie widać. Inna sprawa, że ta noc ma wywoływać u grającego uczucie strachu, potęgowane jeszcze przez świetną muzykę. Przyznam, że kilkakrotnie, siedząc o północy przed monitorem, musiałem obrócić się na krześle, żeby sprawdzić, czy nie czai się za mną jakieś monstrum, bądź też zwykły szkielecik. Również odgłosy, które zombie z siebie wydają, ten ich przerażający ryk czy jeszcze straszniejszy odgłos przegryzania kości, mogą przyprawić o zawał serca.

Ale, wracając do szaty graficznej, trzeba powiedzieć jeszcze parę słów o innych efektach, spośród których najważniejsze wydaje się być generowanie cieni w czasie rzeczywistym. Są wspaniałe. Pamiętacie sceny z westernów, kiedy pokazywane było wnętrze saloonu i w drzwiach stawał jakiś rewolwerowiec? Jego długi cień sięgał do baru i nawet na niego zachodził. Tak właśnie wygląda to w NOCTURNE. No i te kamery! Parę lat przyszło nam czekać, żeby ktoś wreszcie udanie skopiował pomysł programistów z Inforgrames, zastosowany w ALONE IN THE DARK. Kamery pokazują akcję z przeróżnych kątów, co zdecydowanie urozmaica rozgrywkę i dodaje emocji. Rzadko, bo rzadko, ale zdarza się jednak, że Obcy stoi parę kroków od jakiegoś zombie, którego nie widzimy, bo kamera go nie obejmuje, co może spowodować uszczerbek na zdrowiu.

Jest jeszcze o drugi drażniący mnie aspekt. Chodzi o sterowanie. Robimy to przy pomocy klawiatury. Strzałka w górę oznacza marsz do przodu, a boczne - obrót. Krótkie naciśnięcie strzałki bocznej powoduje jedynie leciutki, kilkustopniowy skręt. Kiedy sfrustrowani tym faktem trzymamy klawisz ułamek sekundy dłużej, Obcy wykręca od razu łyżwiarskiego axla. Oczywiście nieco wyolbrzymiam, ale po to, aby unaocznić, że mogą być z tym problemy. W końcu i tak jednak przyzwyczajamy się do tego, nabieramy wyczucia i problem właściwie znika. Ale początkowe doświadczenia nie należą do najprzyjemniejszych.

Kwestię celowania rozwiązano natomiast w sposób bardzo sensowny, mianowicie a la TOMB RAIDER. Obcy robi to automatycznie i choć istnieje opcja celowania manualnego, nie polecam jej. Gdy tylko w polu widzenia bohatera (niekoniecznie w polu widzenia kamery) pojawi się jakiś przeciwnik, nasz człowiek natychmiast zaczyna mierzyć, wodząc bronią za wrogiem. A ponieważ może wyciągnąć dwa pistolety, to z reguły ich lufy śledzą dwóch zombie. Zdarza się nawet tak, że wyciągnięte ręce Obcego tworzą wtedy kąt niemal 180 stopni, a strzały i tak są celne. Nie zapominajmy jednak, że to "fachowiec".

A monstra, do których strzela, wyglądają naprawdę odrażająco. Najczęściej są to zwykłe zombie, których mamy zresztą kilka "gatunków": klasyczne kościotrupy, szkielety z odrobiną jeszcze nie rozłożonego mięska na kościach, na wpół ubrane, czy też nawet pod krawatem! Oprócz nich Obcy będzie musiał bronić się przed wilkołakami, wampirami i jeszcze innymi potworami, których nazwać nie potrafię. Nie są one może za mądre, ale czego oczekiwać od bezmózgich trupów? Mają one za zadanie po prostu nacierać na Stranger'a, z czego wywiązują się bardzo dobrze. A że najczęściej robią to hordami, nasz hero nie raz znajduje się w ciężkich tarapatach.

Niestety, w NOCTURNE znów pojawia się problem wygórowanych wymagań sprzętowych, choć w porównaniu do opisywanego w tym samym numerze THE NOMAD SOUL jest to przysłowiowa pestka. Może i minimum zostało określone dość wysoko: P2 i 64 MB pamięci operacyjnej, ale szybkość działania przy tej konfiguracji, delikatnie mówiąc, nie zachwyca.

Kurczę, znów trzeba zainwestować w sprzęt!

Holliday: Does it mean nothing to you when I tell you I'm busy?

REVEN

Gdzie ja jestem i co ja tutaj robię - to pierwsze pytania, jakie nasuwają się po wejściu w świat REVENANTA. Sprawa okazuje się dość zawiła i na dodatek przykra. Przed tysiącami lat na planecie Ur rozgorzała wśród bogów wojna określana jako Kataklizm. Nie została ona rozstrzygnięta, ale w jej wyniku większość ludzi zamieszkujących Ur została zgładzona i skazana na wieczne męki w podziemiach Anserak.

Tobie przypada to szczęście w nieszczęściu, że zostajesz wyzwolony z królestwa śmierci. Dzieje się to jednak za sprawą magicznej siły, która powoduje, że stajesz się posłuszny woli niejakiego Tendricka. Otrzymujesz imię Locke D'Averam, co znaczy "sługa domu z Averam". Mało tego, z poprzedniego wcielenia pozostają ci jedynie strzępki pamięci, a ponoć byłeś potężnym wojownikiem o niespotykanych umiejętnościach. Tendrick jest władcą krainy Ahkuilon i zleca tobie odnalezienie swej córki, porwanej przez wyznawców kultu o tajemniczej nazwie Dzieci Przemiany. Dość wspomnieć, że oznacza to stawienie czoła w pojedynkę niezliczonym zastępom podległym kultowi. Na szczęście, z czasem stopniowo przypominasz sobie dawną znajomość walki.

Wbrew pozorom powyższy akapit nie jest zbyt wyczerpującym przedstawieniem fabuły. Pomija niektóre kluczowe postaci i opisuje ledwie początek wydarzeń, jakie będą rozwijały się w, trzeba przyznać, niespodziewanym kierunku.

REVENANT zalicza się do tych eRPeGów, które cenić powinni też fani gatunku action adventure, zwłaszcza z naciskiem na 'action'. Walka to bowiem główny sposób spędzania czasu w Ahkuilon. Możesz korzystać z trzech różnej szybkości ciosów, później dochodzą jeszcze specjalne combosy. Potrafisz ponadto blokować ciosy i wykonywać uniki. Dzięki animacji tworzonej z użyciem motion capture sceny potyczek robią kapitalne wrażenie.

Wraz z rozwojem postaci uczysz się nowych technik, odwiedzając Jonga - przydzielonego ci sensei, który zna starożytne sztuki walki.

Locke, w zależności od sytuacji, potrafi automatycznie wyprowadzać odpowiednie ciosy. Na przykład, w zwarciu użyje łokcia, wykańczając pająka zadepcze go nogą, jednak najlepsze są akcje niczym wzięte żywcem z aren wrestlingowych. Podrzucenie przeciwnika nad głową, by po chwili cisnąć nim o ziemię, upodabnia grę do efektownej bijatyki 3D i zapewnia mnóstwo niezdrowej satysfakcji.

Dodajmy, że na oręż składa się kilkadziesiąt różnych broni siecznych. W pewnym momencie możesz zrobić użytek także z łuku.

System czarów obejmuje ponad 50 zaklęć. By je opanować, musisz łączyć ze sobą zdobywane z czasem talizmany (tych jest 11). O tym, jak je łączyć, dowiadujesz się ze znalezionych skryptów. Oczywiście podobnie jak z siłą fizyczną, trzeba podnosić wskaźnik zdolności rzucania zaklęć, by móc użyć bardziej zaawansowanej magii. Częstokroć czary-mary okazuje się najlepszym sposobem na poradzenie sobie z szukającymi kłopotów istotami. Przykładowo, możesz zesłać na wraże potwory deszcz meteorów czy też puścić mały tajfun wysysający energię życiową. Czary mają charakter nie tylko ofensywno-destrukcyjny, ale też obronny, mogą służyć ponadto do regeneracji zdrowia.

Przyznać trzeba, że w REVENANT masz aż nadto okazji, by podnosić statystyki swojego bohatera. Wśród bestii czyhających na twe życie są pająki wielkości wołu i ropuchy, ożywione szkielety, zombiaki, chochliki, smoki oraz jakieś człekokształtne stwory o wymiarach domu. Menażerię uzupełniają magowie, kapłani i mnisi podlegli wrogiemu kultowi. Zachowanie stworzeń nie jest może opracowane perfekcyjnie, ale sprawia wrażenie istnienia u nich sporej inteligencji. Gdy wracasz do zwiedzanych wcześniej miejsc pokonani przeciwnicy się odradzają, a to oznacza, że znów można ich złupić ze złota i regenerujących siły produktów. Kasa się przydaje - kupić za nią możesz coraz lepszy pancerz i broń, by grabić jeszcze sprawniej. Dość szybko w ten sposób można dorobić się wysokiego doświadczenia i mocnego uzbrojenia.

Przygodowy element REVENANT'A sprowadza się przede wszystkim do dialogów z całkiem licznymi NPC-ami. Zlecić mogą oni

NIEWESOŁE JEST ŻYCIE SŁUŻĄCEGO, NAWET W DOBREJ SPRAWIE

Zlander

Grafika: 8

Produkcja: Grendin Interactive

Wymagania: P233, 32 MB RAM, 400 MB HDD, akcelerator 3D

Uwagi: Coś dla fanów mordobić RPGopodobnych

jakieś zadanie czy coś podpowiedzieć. Bardzo rzadko trafia się jakaś zagadka wymagająca użycia przedmiotu. W mieście Misthaven, gdzie rezyduje władca krainy, powinieneś zwrócić uwagę na sklepy. Odwiedzaj szczególnie często zbrojownię oraz sklep z orężem. Warto również zajrzeć do miejscowej biblioteki, gdzie znajdziesz choćby księgi opisujące świat Ur.

Podobnie jak w DIABLO, akcja przedstawiona jest w izometrycznym rzucie, ale tutaj postacie są trójwymiarowymi obiektami renderowanymi na bieżąco. Wykorzystanie akceleratora daje spektakularne efekty świetlne, zwłaszcza, gdy w ruch idzie magia. Co jakiś czas zmienia się pora dnia, wygląda to realistycznie, jednak nie ma wpływu na przebieg akcji (mały przykład braku logiki - ludzie stoją na rynku całą dobę).

Tworzone ręcznie tła wyróżniają się mnogością szczegółów i żywymi barwami. Niestety, jako że poziomy są znacznie rozbudowane, do bezstresowej gry wymagane jest wiele pamięci RAM.

Strona dźwiękowa wypada całkiem nieźle - w odpowiednich momentach podkład wycisza się, by na pierwszy plan weszły na przykład dialogi. A propos rozmów, niektóre kwestie wypowiadane są tak, jakby lektor przesadnie wczuł się w rolę, co doskwiera w ich odbiorze.

Mankament z innej beczki to nie do końca przemyślany interfejs. Przy zabawie używać trzeba sporej liczby klawiszy, dobry jest ponoć wieloprzyciskowy pad, ale i tak niezbędna jest mysz, by operować inwentarzem. System nie sprawdza się, gdy np. w wirze walki zamierzamy użyć przedmiotu lub zaklęcia, którego nie mamy "pod klawiszem" (można ich przypisać tylko kilka). Trzeba wtedy jeździć kursorem po ekranie, by wskazać odpowiednią ikonkę, niczym w walce turowej, a do tego czasu Locke dawno padnie martwy, bo tury to on może co najwyżej ubijać.

Inna różnica w stosunku do diabolicznego poprzednika tyczy się budowy plansz, która nie jest losowa, a ustalona w jeden, powtarzalny sposób. Jest to przyczyną liniowości rozgrywki, ale taka była filozofia twórców, by stworzyć fabułę do jednokrotnego poznania, za to jak najbardziej atrakcyjną. Bardziej żądni wrażeń gracze mogą skorzystać z dołączonego edytora, by stworzyć swoje własne levele (tych z gry nie można modyfikować).

Oczywiście, pograć można wspólnie przez Internet, modem czy sieć lokalną, do czterech osób naraz. W trybach tych do wyboru dostajemy kilka postaci: tytułowego Revenanta, szamana Navarro, zabójczą wojowniczkę Morgannę i osiłkowatego Beyne'a aka "Stalowa Ręka". Mają oni własne statystki, które można normalnie rozwijać grając lub dowolnie pozmieniać ręcznie. Czy gra okaże się chociaż w połowie takim sieciowym hitem, jak DIABLO? Czas pokaże, ale moim zdaniem Blizzard raczej utrzyma dotychczasowy prymat na tym polu.

REVENANT znakomicie łączy w sobie wiele gatunków, robi to do tego w całkiem odmienny sposób od innych gier. Potrafi zadziwić swoją pedantyczną budową, rozległością świata gry i fabuły.

Z drugiej strony wypada obniżyć ocenę za pewne niedociągnięcia oraz przesadne wymagania sprzętowe (uruchamianie na konfiguracji 'low-end' jest katorgą).

Polecam grę nie tylko fanatykom oczekującym drugiej części swojej kultowej gry, ale też każdemu szukającemu czegoś nowego. Na przykład śmierci w katakumbach.

NATIONS

SKRZYDŁA NIE WYSTARCZĄ - TRZEBA BYĆ JESZCZE OBLATANYM

Yanoos

WWII FIGHTER COMMAND

Byłem przekonany, że firma Psygnosis straci symulatorowe dziewictwo. Dotąd strzegła go zazdrośnie, skupiając się głównie na grach akcji, poważne machanie joystickiem zostawiając specom z innych firm software'owych.

Ale oto pojawił się atrakcyjny kandydat, lotnik z II Wojny Światowej, skłonny pokazać niedoświadczonej partnerce nieznane dotąd atrakcje-awiacje. Wprowadzić ją chciał w świat poważnej awioniki i podniebnych akrobacji, a owocem burzliwego związku miał być bezkompromisowy, super-realistyczny symulator NATIONS: FIGHTER COMMAND. Niestety (a może na szczęście) okazało się, że dziecko owszem, udane, jednak po równo w nim cech mamusi (szybka akcja, zręcznościowy charakter) jak i tatusia (dobry model lotu, realia historyczne). Co więcej, bobas jest bardzo ładny. Nie ma więc tego złego, co by na dobrą grę nie wyszło.

PSYGNOSIS SIĘ ZAKLINA...

Wyjaśnijmy sobie to od razu - NATIONS nie jest realistycznym symulatorem. Może sprawiać takie wrażenie, jednak firma z sową w logo nigdy nie zrobiła „twardej" symulacji i z tego, co widać, jeszcze przez jakiś czas nie zrobi.

NATIONS, mimo zaklinań Psygnosis, jest lotniczą strzelanką, o symulację ledwie się ocierającą. Nic w tym złego - gra się w to doskonale, elementy arcade'owe i symulacyjne zostały wyważone umiejętnie. Dlatego też świetnie bawić się powinni zarówno fani realistycznie przedstawionych samolotów jak i ci, którzy nie chcą zawracać sobie głowy klawiszologią liczącą sto pozycji i rozdętą awioniką, a tylko radośnie postrzelać i zrobić kilka „beczek".

Dalszą lekturę polecam wszystkim.

A MY NA WOJNĘ

Do czasu wybuchu III Wojny Światowej, konflikt z numerem II będzie nieśmiertelną podstawą ogromnej części gier. Ile ich już powstało?

Nie inaczej jest z NATIONS. Przenosi nas ona w skórzaną kurtkę ówczesnego lotnika. Trzeba dodać, że niejednego - walczymy jako żołnierz brytyjskich Royal Air Force (RAF), niemieckiego Luftwaffe i amerykańskiej U.S. Air Force. Autorzy, chwała im za to, przygotowali aż trzy duże kampanie.

Warto wiedzieć, jak powstały. Firma Psygnosis zatrudniła eksperta od grzebania w archiwach i wdychania bibliotecznego kurzu. Wydobył on z wojennych zbiorów dokumentację opisującą 90 najciekawszych lotów dla każdej ze stron. Autorzy wybrali 45 zadań, dzieląc sprawiedliwie po 15 dla każdej nacji. Każdy zestaw tworzy oddzielna kampanię.

Przy żadnej z kampanii nie można narzekać na nudę, misje są bowiem zaskakująco urozmaicone. Znajdziesz wśród nich zarówno ostrzeliwanie i bombardowanie celów naziemnych (lotnisk, konwojów) i wodnych (U-Botów i małych flot), jak i trzon tego typu gier - misje powietrzne. Są one świetne i obejmują zarówno niewielkie pojedynki kilku samolotów, jak i epickie, podniebne wojny całych flot. Często w powietrzu znajduje się sześćdziesiąt maszyn, a bywa i jeszcze więcej. Chaos, zewsząd strzelają, wszędzie pełno samolotów, a ty musisz jeszcze wykonać zadanie.

Właśnie, zadanie. Misje powietrzne obejmują tematyką każde niemal wyzwanie, jakie można było postawić przed samolotami myśliwskimi. Są pojedynki, eskorta, strącanie bombowców, obrona własnych sił i lotnisk, przygotowanie „gruntu" pod działania ofensywne.

Na początku kampanii wybierasz stronę konfliktu, poziom trudności i realizmu lotu. Przed każdą z misji czeka cię projekcja dokumentalnego filmu, w jego trakcie lektor przybliża ci sytuację na froncie. Robi to w odpowiednim języku, więc u Niemców po niemiecku (angielskie napisy). Potem dowiadujesz się, co dokładnie trzeba popsuć i startujesz.

Poszczególne zadania nie są ze sobą bezpośrednio powiązane, jednak ujęte w ścisłe, historyczne klamry tworzą ciekawą opowieść i prostą lekcję historii.

Każda z kampanii zaczyna się mocno (szczególnie brytyjska - trzy świetne misje nad Dunkierką) i ciągnie dalej w niezłym tempie. Ich różnorodność, a także świetna atmosfera całej gry to ogromne atuty. Od dawna nie zdarzyło mi się, że siedziałem przy grze lotniczej do piątej rano, przejawiając objawy syndromu „jeszcze_tylko_jedna_misja".

Komplet z kampaniami tworzy kilka innych trybów zabawy. Jest więc podstawowy trening, niezbyt rozbudowany multiplayer (TCP/IP i Direct Play) i dziesięć gotowych misji Instant Action. One także radują różnorodnością - każda jest zupełnie inna. Pojedynki, zasadzki, bombardowanie statków i budynków, rozbijanie grup bombowców - sam miód, do tego koncentrat.

Trzeba też wspomnieć o jeszcze innej, rewelacyjnej opcji - nagrywania misji. Każdy lot zapisać możesz w osobnym, niedużym pliku i odtwarzać dzięki grze. Efekt jest niesamowity - w każdej sekundzie filmu zmienić możesz położenie kamery, obejrzeć akcję z dowolnej strony. Szkoda jedynie, że nie można zrobić pauzy ani cofać i że czasem nagrana misja wygląda nieco inaczej, niż było w rzeczywistości (serio! - źle rozlokowywane

Ocena: 8

Psygnosis

PZ33, 32 MB RAM, akcelerator 3D z 4 MB

Gdzie Rosjanie?

są obiekty w przestrzeni). I tak jednak jest co oglądać.

Jedyne, czego mi w części fabularno-misyjnej NATIONS brakuje, to kampania dla Rosjan radzieckich i ichnich samolotów.

PARK MASZYNOWY

Maszyn do oblatania znajdujemy w NATIONS aż 16, a czas ich pojawiania się w kampaniach zgodny jest z realiami historycznymi.

Są tu wszystkie ważne samoloty myśliwskie i myśliwsko-szturmowe z czasów II Wojny, walczące w obecnych w grze armiach. U Niemców na przykład - dwa typy Focke-Wulfa 190, dwa Messerschmitty Bf 109, rakietowy Me 163 i odrzutowy Me 262. Brytyjczycy mają dwa Hawkery (Hurricane i Typhoon), dwa Spitfire'y (Mk I i Mk XIV) oraz Mosquito. U Jankesów z hangarze stoją: dwa typy P-51 Mustanga, P-47 Thunderbolt, P-40 Kittyhawk i P-38 Lightning. Wybór jest więc świetny.

Jednak mimo dbałości o szczegóły awioniki, realizmu jest w NATIONS mniej, niż w pełnokrwistych symulatorach. Nieważne, czy ustawisz model lotu na Relaxed, Realistic czy Ultra-Realistic - - zawsze lata się przyjemnie, a różnice są niewielkie. Nie twierdzę, że to źle. Dawno nie bawiłem się tak relaksującą grą o samolotach. Niemal arcade'owy charakter rozgrywki podkreśla niewielka liczba klawiszy (wszystkie definiowalne) i prostota wszelkich manewrów (także startu i lądowania).

Powiedzieliśmy sobie, że NATIONS to strzelanka. Skłaniają do tego sądu między innymi modele lotu wymienionych maszyn. Każdy z nich jest odmienny i dość dokładny, od razu widać i czuć różnicę między ospałym Thunderboltem i ciężkawym Me Bf 109 (szczególnie w słabszej wersji E), a śmigłym Focke-Wulfem i moim ulubionym Spitfire'm Mk XIV. Całkiem przyzwoicie zachowują się w powietrzu także niemieckie wynalazki - dziwaczny Me 163 i kapryśny Me 262.

PRACE TECHNICZNE

Jest to tym bardziej odprężające, że cała reszta technikaliów imponuje. Weźmy chociażby modele maszyn. Nie dość, że wizualnie są one ładne, to jeszcze każdy z nich posiada 12 osobnych stref zniszczenia. Samoloty pięknie rozpadają się w powietrzu w najróżniejszy sposób, można też „uciszyć" tylnego strzelca bombowca albo po kolei silniki. Części zniszczonej maszyny traktowane są po katastrofie jako osobne obiekty i nadal „prowadzone" przez engine gry. Jakże zdziwiłem się, gdy po wygarnięciu z bliska do myśliwca wroga wpadł mi do kabiny jego silnik. Nawet wyskoczyć nie zdążyłem.

Na bardzo przyzwoitym poziomie utrzymana jest strona wizualna NATIONS, z kilkoma jaśniejszymi punktami i kilkoma wadami. Świetne są trójwymiarowe chmury, w których nic nie widać (lot na instrumentach), lecz można się schować. Bardzo dobre są tekstury terenów, dym i wybuchy. Słabo wyszły lasy, na ziemi niewiele się dzieje, a miasta są skromne, choć są.

Najbardziej jednak denerwuje brak jakichkolwiek, prócz rozdzielczości i gęstości chmur, możliwości regulacji poziomu efektów graficznych. Rozumiem, że gra jest mądra i sama dostosowuje się do sprzętu, ale może ja lubię latać pięknie i przy sześciu klatkach na sekundę? A może chce mieć ich sto i wszystkie bajery wyłączyć?

Nie tylko to obniżyło ocenę. Strona audio jest najwyżej przeciętna. Nie najgorzej wyszły jeszcze głosy w radio, dźwięk silników, kul uderzających o poszycie i wybuchów. Brakuje za to obsługi kart czterogłośnikowych (np. SB Live), a muzyczki w grze to żenujące i plastikowe midi (na wspomnianej karcie!).

Nie ukrywam, że NATIONS była dla mnie ogromnym i miłym zaskoczeniem. Spodziewałem się hardcore'owego symulatora, a otrzymałem niezwykle wciągającą, bezpretensjonalną i ładną lotniczą strzelaninę. Jest ona bogata w świetne misje, eskadrę samolotów do wyboru, aż trzy kampanie i kilka miłych dodatków (m.in. encyklopedia samolotów z opisami i zdjęciami).

Firma Psygnosis może więc być spokojna mimo tego, iż z utraty dziewictwa zrodziło się coś innego, niż planowano. Ten potomek wstydu rodzinie nie przyniesie. Przecież urodził się ze spadochronem na plecach.

GRA RYTAS!

rally CHAMPIONSHIP

ZOSTAŃ MAKINEREM

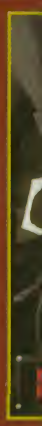
Dawno, dawno temu, zupełnie nieznany na rynku developer, Magnetic Fields, wypuścił we współpracy z Europress i Virgin grę wyścigową, która na zawsze zmieniła komputerowe symulacje sportu rajdowego. NETWORK Q RAC RALLY CHAMPIONSHIP była grą w swoim czasie wybitną. Wiernie oddane realia ostatniej z eliminacji mistrzostw świata pozwalały przy odrobinie wyobraźni wczuć się w rolę kierowcy bolidu mknącego dwie setki przez las. ..

Minęło sporo czasu umilonego premierą nieco podrasowanej wersji RALLY, aż wreszcie ekipa Magnetic Fields ogłosiła swój tajny plan: wydanie nowego symulatora rajdów na święta 1999. Co w dzisiejszych czasach rzadkie, dotrzymali słowa!

PO STAREMU

Bywają gry tak dobre, że nie da się w nich praktycznie nic poprawić. Przykład? QUAKE. Poza coraz lepszą grafiką nie zmienia się prawie nic. Z RALLY CHAMPIONSHIP jest podobnie. Gra sprzed kilku lat zachwycała wręcz przepięknie dopracowanymi modelami aut, realistycznie wymodelowanymi odcinkami specjalnymi i spektakularnymi wypadkami. Wersja "milenijna" jest oczywiście dużo ładniejsza niż poprzedniczka, ale rewolucji nie widać nawet przy zastosowaniu mikroskopu elektronowego. Wyraźnie ładniejsze są modele wozów - na dodatek interaktywne. Po kilku "dzwonach" odpadają części karoserii, przez potłuczoną szybę widać gołe silnik, a z chłodnicy wydobywa się kłębami para wodna... Takie widoki natychmiast podnoszą tętno. Szczególnie wtedy, gdy od zajęcia dobrego miejsca na oesie zależy zwycięstwo w rajdzie. Pamiętacie, jak skończył Sainz w zeszłym sezonie? Nikomu tego nie życzę.

Trasy odcinków wyglądają ładnie, ale na pewno nie robią takiego wrażenia, jak w pierwowzorze. Bardzo przekonująco wygląda jazda w promieniach chowającego się za horyzontem słońca, albo po zmroku, kiedy rola pilota staje się nagle trzy razy ważniejsza niż za dnia. Skoro o pilotach mowa - Maciej Wisławski (były partner Krzysztofa Hołowczyca) i Martyna Wojciechowska (znana widzom TVN) wykonali naprawdę dobrą robotę. Komendy dyktują wyraźnie i przede wszystkim adekwatnie do sytuacji na drodze. Zabawnie brzmi nerwowe "źle jedziemy! !" Wiślaka, kiedy pomyli się nam kierunek jazdy. Fragmenty niektórych z oesów są tak potwornie pogmatwane, że opis trasy jest dyktowany niczym seria z karabinu maszynowego. "Prawy jeden do lewy jeden do lewy trzy długi brama do prawy dziewięćdziesiąt skrzyżowanie meta! " - taki tekst można usłyszeć w niecałe dziesięć sekund, należy go jeszcze zrozumieć i ewentualnie skorygować, gdyż piloci czasem



Virgin

Wymagania:
P200, 32 MB RAM, akcelerator z 8 MB RAM

Lewo tnij dno do prawo piec hopa!

mylą się w odczytywaniu notatek. Co chcę powiedzieć? Ano, bez nauczenia się części odcinków na pamięć są spore kłopoty ze zwycięstwem.

NOWOŚCI

Nowe są oczywiście samochody, choć nie wszystkie. Doskonale pamiętacie pewnie Subaru Imprezę, flagowy obecnie model firmy. Wersja WRC ma bardzo mało wspólnego z samochodem sprzed kilku lat, ale "buda" została praktycznie nie zmieniona. Auta podzielono na trzy grupy, od A5 do A8. Im niższy numer, tym gorsza fura. W A5 startują "złomy" takie jak Nissan Micra i Ford Puma, mające około 150 KM mocy. Żaden poważny kierowca nie dotknie ich nawet w rękawiczkach;). Najciekawsze są oczywiście wózki kategorii A8. Lancer EVO IV i EVO V (sami poczujecie różnicę!), nowiutki Peugeot 206 WRC, Proton WRC, Cordoba WRC i na koniec wspomniana Impreza WRC.

Niestety, autka WRC dostępne są dopiero po wygraniu Mobil 1 Rally. Nie jest to może bardzo trudne zadanie (komputerowi kierowcy dają się objeżdżać bez większych kłopotów) , ale dosyć czasochłonne. Wygranie Mobila przy

pierwszym podejściu jest nie lada wyczynem, szczególnie biorąc pod uwagę fakt degradacji stanu technicznego auta i konieczność dokonywania napraw.

W TO SIĘ GRA

Sześć tras po sześć odcinków daje w sumie trzydzieści sześć oesów do przejechania. Na tyle sposobów można bawić się w Rally Championship. Są wśród nich drogi asfaltowe, szutrowe, zaśnieżone, błotne, kamieniste i Bóg wie, jakie jeszcze. Każdy metr drogi odtworzono z niespotykaną do tej pory dokładnością, wykorzystując zdjęcia satelitarne i fotografie wykonane na żywo podczas jazdy. Efekt jest doskonały. Rewelacyjnie oddano wrażenie prędkości rozwijanej przez pięć-setkonne potwory. Wystarczy przestawić kamerę na widok "z maski" i adrenalina zacznie lać się litrami. Widok z kokpitu ma dość poważną wadę - nienaturalne umieszczenie lewego przedniego słupka. Bardzo skutecznie zasłaniał mi on widok w Golfie, czego nie doświadczyłem podczas jazdy prawdziwym egzemplarzem tego auta.

Jeżeli już przy wadach jesteśmy, muszę wspomnieć o dwóch "burakach", które dość poważnie ograniczają realizm symulacji. Po pierwsze, z prędkości 160 km/h do zera auta hamują na odcinku około 20-30 metrów, na dodatek na szutrze. W rzeczywistości droga ta jest około trzykrotnie dłuższa. Drugą kolącą w oko "zaletą" symulowanych pojazdów była ich nieprawdopodobna skrętność. Pędzące prawie dwie stówy auto nigdy nie skręci tak łatwo i szybko jak udaje się to zrobić w RALLY CHAMPIONSHIP. Na plus można zaliczyć brak przesadnie łatwych poślizgów, znaku firmowego "Colina".

WYPOSAŻENIE DODATKOWE

Polskie menu przywitało mnie znajomym głosem Rocha Siemianowskiego z programu "Moc". Facet nadaje się do tej roboty wręcz idealnie, od razu poczułem się jakbym oglądał na monitorze program motoryzacyjny. Obszernie wyjaśniona historia rajdów, informacje o danym odcinku, a także samochodach nie są może konieczne do zwycięstwa, ale słucha się ich z wielką przyjemnością.

W przeciwieństwie do starego dema krążącego jeszcze w otchłaniach internetu, pełna wersja gry bez kłopotów obsługuje kierownice z force feedback, pozwalając regulować stopień działania sił w skali od 0 do 10. Nie udało mi się skonfigurować pedałów tak, aby działały na osobnych osiach, ale nie jest to w tej grze tak ważne, jak na przykład w GRAND PRIX LEGENDS.

Opcja multiplayer jest bardzo podobna do Q RAC RALLY - do ośmiu osób przez IPX lub TCP/IP oraz pojedynki jeden na jeden po kablu i modemie. Szkoda, że RALLY CHAMPIONSHIP nie doczeka się serwisu w stylu VROC, gdzie codziennie spotykało się kilkuset kierowców z całego świata. To by dopiero była zabawa - ścigać się w rajdzie Jima Clarka z Anglikami!

GRA DOSKONAŁA?

Prawie. Minimalne niedociągnięcia modelu fizycznego auta dostrzegą tylko prawdziwi zapaleńcy, a nawet oni mogą po pewnym czasie o nich zapomnieć i dobrze się bawić. W RC chodzi właśnie o zabawę, a nie śmiertelnie poważną rywalizację. Jestem przekonany, że 99 proc. graczy nie będzie żałowało zakupu. To wręcz obowiązkowa pozycja pod choinką w tym roku.

SEGA RALLY 2

DREAMCAST DRZEMIĄCY W BLASZAKU

Krooger

Właściciele PeCetów, którzy są przy okazji miłośnikami arcade'owej i luźnej rozrywki, nieraz tęsknie spoglądali na gierki wydawane na Playstation. Co gorsza, do sprzedaży weszła nowa konsola, Dreamcast, a wraz z nią sena efektownych tytułów. Są wśród nich także gry firmowane przez stajnię SEGA, a jedną z nich jest SEGA RALLY 2, sequel hitu rajdowego sprzed kilku lat. Na szczęście, wydano ją także na poczciwego peceta. To naprawdę wspaniała wiadomość.

SEGA RALLY 2 bije bowiem na głowę swoją poprzedniczkę i konkurencję zaawansowanymi trybami rozgrywki, liczbą samochodów, tras i oczywiście opracowaniem audio-wizualnym.

Dostępnych jest pięć trybów rozgrywki. Standardowy ARCADE pozwala wziąć udział w PRACTICE i CHAMPOINSHIP, czyli treningu i mistrzostwach. Tryb SPLIT SCREEN daje możliwość współzawodnictwa dwóch kierowców na jednym komputerze z ekranem podzielonym poziomo. TIME ATTACK to zwyczajna jazda na czas, zaś MULTI-PLAYER daje niespotykane dotąd możliwości współzawodnictwa graczy w sieci, czy to przez LAN, internet, czy po prostu przez kabel szeregowy. Chcesz pokazać Angolom, dlaczego nie powinni jeździć lewym pasem jedni? Proszę bardzo, teraz masz taką możliwość na wyciągnięcie modemu:).

Nowatorskim trybem rozgrywki jest 10 YEAR CHAMPIONSHIP, czyli kariera zawodowego kierowcy trwająca dziesięć lat. Krótko mówiąc, dekada dla zawodowców.

Na starcie otrzymujemy do wyboru siedem samochodów. Są to: TOYOTA COROLLA WRC, TOYOTA CELICA GT-FOUR ST205, SUBARU IMPREZA WRC, MITSUBISHI LANCER EVOLUTION (mój ulubieniec), LANCIA STRATOS, LANCIA DELTA HF INTEGRALE i PEUGEOT 306 MAXI (najładniejszy samochód rajdowy). Oczywiście po zaliczeniu określonego trybu rozgrywki otrzymujemy dodatkowe samochody, które, uwierzcie mi, zasługują na miano ukrytych. Parametry każdej z maszyn możemy przed każdą trasą nieco podkręcić i tylko zoptymalizowane ustawienia zapewnią nam miażdżącą przewagę nad przeciwnikami.

Trasy, na których ścigamy się na początku, są cztery: DESERT, MOUNTAIN, SNOWY i RIVIERA. Dopiero po ich zaliczeniu dostajemy kolejne tory. Równie efektowne.

Model jazdy samochodem jest, jak na renomowane wyścigi zręcznościowe przystało, stosunkowo poprawny. Dziwi tylko fakt braku odczuwalnego efektu działania amortyzatorów. Gdy wjeżdżamy w dołek lub lądujemy po wyskoku z pagórka, nie widać w ogóle uginających się kół, a słychać za to tylko przytłumione uderzenie. Brzmiące niestety tak samo, jak przy zderzeniu z bandą.

Samochód na torze sprawuje się dość uczciwie, prawidłowo składa się w boczny poślizg, hamulec ręczny ładnie zarzuca tyłkiem, a przy zderzeniu z przeszkodą maszyna nie koziołkuje sto metrów tracąc cenny czas, a tylko po prostu wytraca prędkość i w każdej chwili gotowa jest do dalszej jazdy.

Stylu jazdy samochodami SEGI trzeba się po prostu nauczyć, ale każdy komputerowy kierowca rajdowy ze zręcznościowym zacięciem powinien dość szybko poczuć się tu jak ryba w wo(d)zie.

Oprawa audio-wizualna, jak już wspomniałem, stoi na doskonałym poziomie. Urzekają pięknie wyrysowane samochody, różnorodne warunki atmosferyczne i maksymalnie doszlifowane trasy z wieloma detalami, jak choćby z uciekającymi przed samochodem strusiami czy widzami, którzy wychodzą ryzykownie na trasę i w ostatniej chwili chowają się za barierką. Warkot silnika, strzelająca rura wydechowa i brawa publiki na ostro pokonywanych wirazach dodają grze smaczku, a graczowi zastrzyk adrenaliny wystarczający na pokonanie jeszcze jednego OeSa.

Ocena: 8

Produkcja: Sega

Wymagania: P200, 32 MB RAM

Uwagi: Rozgrzewka przed Rally Championship '99

Niestety, aby porządnie pograć w SEGA RALLY 2 trzeba minimalne wymagania sprzętowe pomnożyć przez dwa. Tak bywa — SEGA nigdy nie przejmowała się ograniczeniami hardware'owymi zwykłych graczy.

SEGA RALLY 2 to bardzo mocna pozycja na rynku zręcznościowych wyścigów i w chwili obecnej jedna z najlepszych gier tego typu. Niestety, "symulanci" trochę się zawiodą, oprócz ustawiania parametrów samochodów nie znajdą tu nic dla siebie. Reszta zapaleńców (szczególnie tych z ul. Ordona) poczuje się w SEGA RALLY 2 jak we własnych samochodach.

A nasz blacharz stawia nowy dom.

NBA LIVE 2000

QUAKE III NA PARKIECIE

Yanoos

NBA LIVE 2000 to najpiękniej zrobiona gra sportowa, jaka dotąd powstała. NBA LIVE 2000 to największe rozczarowanie roku 1999 w dziedzinie gier komputerowych. Oto dwie opinie, jakie powstały w mojej głowie po kilku dniach zabawy z najnowszą koszykówką firmy EA Sports.

Teoretycznie jest wspaniale. W najnowszej edycji zasłużonej serii NBA LIVE jest tyle zmian, że można się spocić z wrażenia czytając o nich.

Po pierwsze grafika. Nie, napiszę inaczej - to jest Grafika. Dzieło sztuki, krok milowy w dziedzinie animowania postaci występujących w grze. Pomysł z LIVE '99 dopracowano i udoskonalono, w efekcie czego twarze zawodników wyglądają wręcz niesamowicie realistycznie. Gracze krzywią się, uśmiechają, krzyczą, dziwią, otwierają z wrażenia gęby. Mało tego. Wreszcie wprowadzono sędziów, a pomiędzy akcjami, po udanym rzucie i przed osobistymi wstawiono animowane mini-scenki, znane chociażby z serii NHL. Dodajmy do tego niesamowite powitanie zawodników przed meczem, ze światłami, stroboskopami i komentatorem, a także świetne replay'e.

Cała oprawa wizualna jest po prostu wspaniała, kolorowa i wypolerowana na wysoki połysk.

Do standardowych trybów rozgrywki (sezon, sparing, trening, playoff, rzuty za 3 punkty) dodano kilka nowych, niezwykle ciekawych opcji. Są to: możliwość ułożenia własnej ligi, pojedynek jeden na jednego dowolnych zawodników na osiedlowym boisku, a także tryb multiplayer (sieć lokalna i modem). To cenne i ciekawe dodatki.

Do 29 zespołów NBA występujących dotychczas tym razem dodano także zespoły All Stars, lecz z kilku ostatnich dekad - z lat '50, '60, '70, '80 i '90. Grają w nich najwspanialsi zawodnicy występujący kiedykolwiek w NBA (dlaczego brakuje Jabbara?). Niesamowicie jest ograć nasze obecne gwiazdy ekipą z lat '70. Co więcej, mistrzów sprzed lat można włączać do swojego zespołu! Jednak to tylko bajer. Chłopcy z lat '50 i późniejszych są tylko szczuplejsi - technikę mają taką samą, co obecni gracze. Jest to kłamstwo - kiedyś grało się zupełnie inaczej. Różnica jest więc jedynie wizualna, choć dodatek miły.

Dlaczego więc czuję się tak bardzo rozczarowany? Uchybień jest wiele.

W porównaniu z edycją '99 sposób poruszania się postaci jeszcze się pogorszył. Zawodnicy biegają i kozłują sztywno jakby kij połknęli, poza tym skaczą bardzo nienaturalnie. Widać też, że „paczki" z góry to animowane sekwencje, wyraźnie się wyróżniające. To mają być wysportowani, gibcy herosi parkietu?

Poza tym wciąż żenująca jest taktyka gry komputera. Sport serwowany nam przez EA Sports z zawodową koszykówką wspólne ma tylko zasady i kupione za ciężkie pieniądze nazwy, loga i nazwiska graczy. Komputer nie zna praktycznie żadnych sensownych zagrywek, nie stawia zasłon, dobre podanie zdarza mu się raz na jakiś czas. Żeby chociaż grał dwójkowe akcje! Nic z tego. Nawet najlepsi łapią się za to na jeden, prosty zwód.

Wyższe poziomy trudności? Kpina. Blaszak nie gra wcale lepiej, tylko trafia z coraz to bardziej idiotycznych i nieprawdopodobnych pozycji.

Wciąż też jest za łatwo. Na najwyższym poziomie trudności Lakersami można ograć wszystkich ligowców „z biegu", jakichkolwiek All Stars po kilku godzinach.

Odnoszę wrażenie, patrząc na powyższe zarzuty, że NBA LIVE 2000 to taki QUAKE III gier sportowych, pomyślany jako zabawa multiplayerowa. Tu sprawdza się wspaniale. Pojedynki z kumplem na jednym kompie albo z innymi zawodowcami w sieci to świetna zabawa, interfejs jest bowiem bardzo arcade'owy, akcja szybka i efektowna. Chłopaki fruwają półtora metra nad koszem, podają za plecami przez całe boisko i pakują spod linii rzutów za trzy punkty nawet przy „realizmie" ustawionym na maksa. Poza tym jest kolorowo, zabawowo i bajerancko.

Niestety, ja chcę grać w koszykówkę, a nie w to coś, co próbuje sprzedać firma EA Sports. NBA LIVE 2000 to świetna, arcade'owa zabawa, niezwykle widowiskowa, ale nieco prostacka i przebajerowana. Miłośnicy prawdziwej koszykówki i choćiaż średniego realizmu powinni zostać przy NBA INSIDE DRIVE, będącej niedoścignionym wzorem.

Jedyny powód, dla którego nie skasowałem jeszcze LIVE 2000 to dynamiczne przerywniki filmowe i występujące w nich dziewczęta. Chociażby dla nich kiedyś zagram w NBA.

PIZZA

KTO POWIEDZIAŁ, ŻE KUCHARZ MUSI MIEĆ CZYSTE RĘCE?

SYNDICATE

RestaurAtor

Pizza! Jej historia jest długa i zakręcona ja ona sama. Zaczęło się od kawałka ciasta, na którym ktoś położył rozciapanego pomidora, upiekł to i zjadł. Potem okazało się, że do owego duetu dobrze pasują rozmaite okruszki i resztki, nierzadko zostające z posiłków „państwa", u których biedak pracował. I tak się to zaczęło, jak się skończy nie wiadomo, ale obecnie potrawa ta bije wszelkie rekordy popularności.

Co drugi nastolatek marzy by mieć własną pizzerię i nażerać się do woli nie płacąc. Ale cóż, marzenia to jedno, a rzeczywistość drugie. Dobrze, że są chociaż gry takie jak PIZZA SYNDICATE.

W POSZUKIWANIU WŁASNEGO JA

W grze tej wcielasz się w przedstawiciela branży gastronomicznej, który zaczynając praktycznie od zera musi stworzyć wielkie pizzowe imperium, zarobić kupę kasy i/lub wysadzić konkurentów (czasem nawet w powietrze).

Tylko od twojej chęci zależy to, czy z początku twój bohater będzie młodzikiem z kupą zieleniny i zerowymi umiejętnościami, czy też będzie człowiekiem w podeszłym wieku i z ogromnym doświadczeniem, ale za to z pustym portfelem.

Następną czynnością jest ustalenie stopnia trudności. Zależnie od wyboru, jakiego dokonasz, będziesz od początku posiadał kilka lokali w całkiem niezłych dzielnicach różnych miast, lub zaczniesz z jedną rozpadającą się ruderą w slumsach. Na niższych stopniach trudności kilka najżmudniejszych, ale rutynowych czynności przejmie za ciebie komputer, może on na przykład zajmować się dostawami produktów, co da ci więcej czasu na podejmowanie decyzji. A będziesz potrzebował go sporo.

Gra toczy się w zastraszającym tempie i jeżeli nie przerzucisz części obowiązków na komputer, to nie będziesz miał ani chwili spokoju. Co chwila będą pojawiały się gdzieś wakaty, gdzieś kelnerka nie będzie nadążała z serwowaniem pizzy, a jeszcze gdzie indziej nie będzie miała nic do roboty, o spóźnieniach i komunikatach w stylu „szefie, skończyła się mąka, z czego mam robić to żarcie?" już nie wspomnę. A pamiętaj, że większość decyzji podejmujesz dla każdej restauracji osobno i stopień trudności rośnie proporcjonalnie do ich liczby, więc nie daj się skusić komputerowi i grając pierwszy raz zacznij od jednego zakładu, a nie jak proponuje ten sadysta od dziesięciu.

Ważną sprawą, gwarantującą 60 procent zwycięstwa, jest dobranie wystroju lokalu do odwiedzających go gości. Zasada jest prosta - marmury przyciągną bogaczy, a szafa grająca dzieciaki i młodzież. Jednak to, kto będzie do ciebie przychodził, zależy też od budynków otaczających lokal. Jeśli w pobliżu są banki itp., to powinieneś zacierać rączki ze szczęścia. VIP-y lubią mieć na cieście drogie składniki w dużych ilościach i są gotowi sporo zapłacić. Gorzej jest, jeśli w pobliżu widzisz rozwalające się rudery. W nich mieszkają wielbiciele „prostej" z serem, a na niej majątku szybko nie zrobisz. Nie płacz jednak. Jeżeli dobrze rozreklamujesz swoją budę (możesz ogłaszać się w prasie, świerszczykach dla dorosłych, na słupach, w telewizji itp.) to zaczną przychodzić różni goście.

Pamiętaj jednak, że specjalizacja to potęga i nie ma się co rozdrabniać. Buduj różne lokale nastawione na różnych klientów i dostosowuj do nich menu. Pamiętaj, że lump nie kupi pizzy z węża za 100 dolców i nie ma sensu wystawiać jej w lokalu dla plebsu, itede, itepe.

To są podstawy, na drodze do sławy i bogactwa będziesz musiał podejmować wiele innych i trudniejszych decyzji. Czy wysłać konkurencji ekipę z kijami i karabinami maszynowymi? A może zacisnąć pasa i zwolnić parę osób? Czy warto pożyczyć kasę od rekinów finansjery (czytaj mafii)?

Opcji w tej grze jest od groma i trochę, a przełączniki i ikonki trzeba liczyć w setkach. Dla rasowego gracza - finansisty, wielbiciela Simów i Tycconów, będzie to niewątpliwie zaleta, ale ktoś, kto lubi zwykłe strategie, a szczególnie RTS-y i nic poza tym, nie poradzi sobie lub przynajmniej będzie musiał poświęcić wiele czasu na naukę interfejsu.

Tym bardziej, że twórcy postawili raczej

Produkcja: Software 2000

Wymagania: P166, 32 MB RAM

Uwagi: Działa również pod Windows NT

na wygląd i bajeranctwo niż funkcjonalność ikonek. Niektóre z nich to prawdziwe dzieła sztuki, ale o intuicyjności „zapomnij miły", jak mówią słowa piosenki.

Grafika jest w porządku - jest lekko komiksowa i przypomina dobre kreskówki. Na szczególną uwagę zasługują przezabawnie wyglądające ikony i zdjęcia postaci (nie wyłączając twojego alter ego), dołączone do różnych dokumentów. Animacja ludzików także jest bardzo fajna - ruszają się one prawie jak żywi ludzie. Wszystko do kupy sprawia bardzo dobre wrażenie i każdy gracz powinien być usatysfakcjonowany.

Dźwięk również mi się spodobał. Muzyczka jest fajna, łatwo wpada w ucho, a główny motyw kręci się po głowie jeszcze przez jakiś czas po zamknięciu systemu. Inne odgłosy może nie zrzucą cię z fotela (bo i przecież nie mają takiego zadania), ale są funkcjonalne i zwracają uwagę gracza na odpowiednie elementy. I o to chodzi.

Ogólnie gra jest bardzo dobra, choć by cieszyć się nią w pełni musisz spełniać dwa warunki. Po pierwsze powinieneś być stosunkowo młody (lub czuć się młodo), bo inaczej nie przemówi do ciebie grafika i klimat gry, po drugie nie możesz być znudzony tym gatunkiem, bowiem gra jest typowym Simem. Jeśli nie kochasz tych gier, szybko się znudzisz.

I jeszcze jedno - wypada być spostrzegawczym i szybko kojarzyć, bo znaczenie niektórych ikon trzeba odczytywać niemal ze szklanej kuli. Na uwagę zasługuje również fakt, iż gra została doskonale spolszczona, a jej zalecana cena dla końcowego odbiorcy wynosi 69 zł.

Jak kilka dobrych pizz.

W SIEDZIBIE SOFTWARE 2000

W dniach 17-19 października na zaproszenie firmy CD-Projekt pojechałem na wycieczkę do niemieckiego miasteczka Eutin, położonego nad Bałtykiem w pobliżu Kilonii. Mieści się tam siedziba firmy developerskiej Software 2000, której ostatni produkt - PIZZA SYNDICATE - trafił niedawno na nasz rynek. Towarzyszyli mi czterej członkowie CD-Projektu i jeden dziennikarz z konkurencyjnej gazety. Cel wizyty był jasny: testowanie ostatnich wersji beta polskiej wersji językowej tej gry i przygotowanie jej wersji finalnej. Tym przynajmniej zajmowali się czterej panowie z CD-P. Ja natomiast chodziłem po siedzibie Software 2000, rozmawiałem z autorami gry, pstrykałem fotki i wciskałem nos w nie swoje sprawy.

Śmiesznie przebiegała prezentacja gry. Hans-Arno Wegner, szef produkcji w Software 2000, rodowity Niemiec, miał niełatwe zadanie - zademonstrować PS na podstawie polskiej wersji gry! Tylko taka była bowiem zainstalowana na komputerach, PS ukazała się w Niemczech ponad pół roku temu. Chciał na przykład wrzucić na projektowaną przez siebie pizzę pomidory, ale ponieważ nie wiedział, która z polskich nazw odpowiada angielskim „tomatoes", musiał poprosić mnie o pomoc. Potem było jeszcze kilka takich sytuacji i naprawdę zrobiło się całkiem wesoło.

Pamiętacie jeszcze grę PIZZA TYCOON? Ukazała się chyba pięć lat temu. Powstała również w Eutin, ale podobno większość ludzi, którzy ją stworzyli, już w firmie nie pracuje i PIZZA SYNDICATE tworzył niemal zupełnie nowy zespół, który ponoć wcale nie inspirował się grą PT. Hans nie był nawet w stanie stwierdzić, czy najpierw powstał pomysł napisania gry o pizzy, czy symulacji ekonomicznej.

Wracaliśmy na dwie tury, gdyż połowa naszego taboru musiała jeszcze popracować nad betami. Ale wszystko się udało, premiera się odbyła (30.X), a recenzję Atora możecie przeczytać na sąsiedniej stronie.

JAK DOBRZE, ŻE WESZLIŚMY DO NATO. ZDĄŻYLIŚMY. LEDWO CO...

GORKY 17

Jedno z rosyjskich tajnych miast - ośrodków wojskowych. Od dłuższego czasu naukowcy nękani olbrzymim niedofinansowaniem, lecz ciągle wierni socjalistycznej ojczyźnie, pracują tu nad tajną bronią genetyczną. Prawdopodobnie właśnie cięcia w budżecie GRU (Rosyjski Wywiad Wojskowy) stały się przyczyną olbrzymiej katastrofy. 8 września 2008 roku zmutowani mieszkańcy ośrodka Gorky-17 postanowili założyć małą, ale własną monster-komunę.

Rosjanie zadziałali z właściwą sobie finezją i delikatnością. Zbombardowany Gorky-17 zamienił się w jeden wielki krater. W jaki sposób muta-hippisi przenieśli się do małego miasteczka w Polsce, pozostanie chyba ich tajemnicą.

Chociaż z drugiej strony... Jeśli udałoby się znaleźć paru ochotników, moglibyśmy dokonać małego rekonesansu i dowiedzieć się czegoś o kłopotliwych mutakach. Przy okazji może odnaleźlibyśmy członków pierwszej grupy zwiadowczej? Oops... Nie ma chętnych? Więc może ty, Graczu?

Ze wszystkich rodzajów literatury najbardziej lubię SF. Ze wszystkich gatunków SF najbardziej lubię cyberpunk. A jeśli jeszcze dorwę cyberpunka postapokaliptycznego, możecie być pewni, że moje recenzje utkną w tzw. fazie tworzenia.

Tak szczerze, to GORKY-17, najnowsza produkcja firmy Metropolis, nie ma wiele z cyberpunkiem wspólnego. Natomiast zarówno SF jak i apokalipsy w grze jest pod dostatkiem.

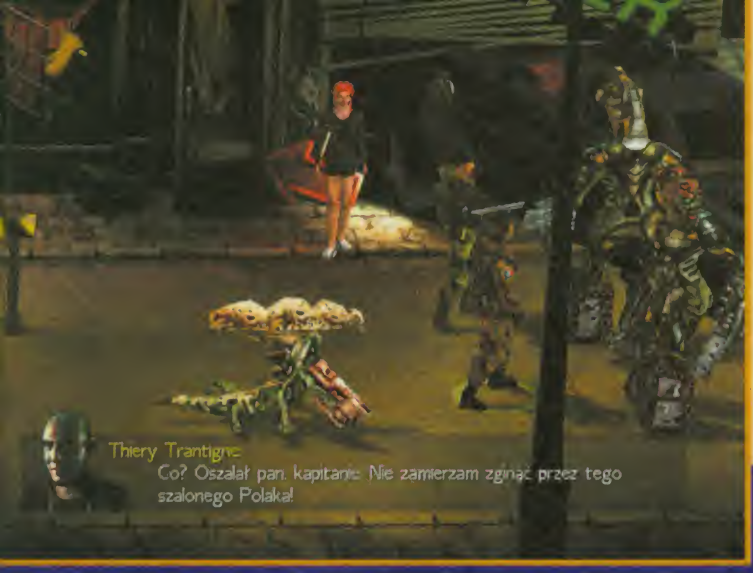
Muszę się przyznać, że nauczony przykrym doświadczeniem, do gier polskich producentów podchodzę jak pies do jeża. Wiadomo - obezwładnia niski budżet i brak wiary twórców w sukces finansowy (naprawdę rozumiem wściekłość gościa, który swoją własną grę może szybciej kupić na stadionie niż w sklepie).

Odpalam więc gierkę za pomocą pilota, leci intro... Kopara opada do pasa. Po półgodzinie ostrej jatki muszę niestety przerwać i wejść pod stół. Na szczęście szybko znajduję zgubioną koparę i wracam do gry. Po raz pierwszy od dłuższego czasu jestem pod wrażeniem. Dużym.

W GORKYM kierujesz trzyosobowym oddziałem elitarnych komandosów międzynarodowych sił szybkiego reagowania NATO. Nie można jednym słowem określić rodzaju tej gry. Mamy tu elementy taktyki (walka), strategii (podział broni pomiędzy członków drużyny), RPG (levele, umiejętności, PA, AC itd.) i przygodówki, i jeszcze czegoś.

Zarówno grafika jak i muzyka stoją na najwyższym światowym poziomie. Bardzo ładne, duże postacie, którymi kierujesz, poruszają się po pięknie wyrenderowanym mieście. Wszędzie porozrzucanych jest mnóstwo najróżniejszych przedmiotów, na ulicach stoją opuszczone, zdezelowane samochody, wkoło puste sklepy i budynki mieszkalne (jak u mnie w dzielnicy!) - wszystko narysowane z przeraźliwą wręcz dbałością o szczegóły i estetykę. Co chwila natykamy się na bandy mutantów i innych przeciwników (jakich? - tajemnica...).

Yash



Wtedy gra przechodzi w tryb turowy. Walczymy. W czasie taktycznych potyczek poruszamy się i strzelamy na ograniczonej szachownicy, wypełnionej terenowymi przeszkodami. Co chwila fantastyczne efekty specjalne przykuwają wzrok do monitora. Może to i całe szczęście, bo sama strategia walki jest dość uboga i polega w uproszczeniu na jak najczęstszym używaniu broni kontaktowych (siekiera, łom itp.) i bateryjnych, amunicję zużywając najrzadziej, jak się da.

Same potwory zaprojektował prawdziwy fachowiec - są super! Czyżby rósł nam w kraju drugi Giger? Na mnie osobiście jednak największe wrażenie zrobiło tak zwane międzymordzie (ust. o czyst. jęz. pol.), wszelkie komunikaty skierowane do gracza są tak duże, czytelne i jasne, jakby projektował je prezes Instytutu Miar Plansz i Znaków Unii Europejskiej (o ile coś takiego istnieje). Koniec z wypatrywaniem oczu w ekran w celu odróżnienia literek cyferek czy ikon. Tak czytelnych informacji nie widziałem jeszcze nigdy.

Wysiłek autorów włożony w historię i stworzenie klimatu trudno przecenić. Koniec z szukaniem BTA (Bardzo Tajemniczego Artefaktu), czy PCKW (Pięknej Córki Kogoś Ważnego). Cały czas otacza nas bardzo realistyczna wielka niewiadoma. Brak danych na polu bitwy, dowództwo coś ściemnia, akcja kilkakrotnie robi 180-cio stopniowe zwroty; słowem nie możesz przestać grać, zanim się nie dowiesz, co się tak naprawdę dzieje. A ponieważ z każdą chwilą sytuacja gmatwa się coraz bardziej, po prostu nie możesz przestać grać i pojawia się problem tzw. króliczych oczu :-). GORKY-17 wciąga!!!

Umiejscowienie akcji gry w „gdzieś w Polsce 2009 roku" to dla mnie kolejna miodność GORKIEGO. Aż się czasem łezka w oku zakręci, gdy Jurek Owicz mija rozwalonego trabanta czy dużego fiata, wchodzi do wypełnionej gipsowymi figurami poprzedniej epoki sali, krzyczy „O Matko Boska" i naśmiewa się z tchórzliwego Francuza. Owicz to mój niekwestionowany faworyt. No, chyba, że zagrozi mu amerykańska dziennikarka, która przyłącza się do drużyny później i niestety nie na stałe (podobnie jak kilka innych postaci). Jednak jej główną (jedyną?) zaletą są duże płuca...

Cały czas w tle akcji przygrywa nam klimatyczna muzyczka, zmieniająca się w zależności od miejsca i wydarzeń. Ja osobiście potrafię roztrzaskać CD'eka o ścianę, jeśli muzyka jest do bani. Nie teraz. Parę kawałków z GORKIEGO chętnie puszczam sobie w tle, kiedy pracuję przy komputerze.

O mały włos skończyłbym recenzję w tym miejscu i GORKY dostałby dziewiątkę. Potrzebowałem jednak screenów z wcześniejszej fazy gry i zacząłem grać od początku. I nagle szok! Wszystko dokładnie tak samo. Wszystko! Każda walka jest umieszczona w tym samym miejscu, ba, jest identyczna! Te same potwory, teren, nawet takie same miejsca startowe postaci i wrogów. 100% liniowości!

Według mnie jest to absolutnie niedopuszczalne w grze z w miarę rozwiniętymi elementami RPG. Wszyscy fani tego gatunku doskonale wiedzą, że nic tak bardzo nie cieszy, jak kolejne levele i „pakowanie" postaci. Ta frajda znika, kiedy wiesz, że w grze jest odgórnie określona, dokładna ilość exp'ów i jedyne, na co masz wpływ, to rozdzielenie ich pomiędzy poszczególnych żołnierzy.

Kolejną wadą, choć już nie tak dużą, jest brak możliwości wyboru trudności gry. Poziom, który zaproponowali autorzy, był jednak jak na mój gust trochę za niski. O ile nie mogę pogodzić się z brakiem elementów losowych (przyznam, że bardzo się na tym zawiodłem), to inne wady gry, np. tylko „poprawni" lektorzy, są mało widoczne. Niknną zmiażdżone oprawą graficzną.

Szkoda, że niektórzy ocierają się o geniusz nie dotykając go. Historia jest w takich przypadkach bardzo bezwzględna. Po prostu bardzo szybko o takich produktach zapomina się.

Nie życzę GORKIEMU źle - zasługuje na pochwałę. Trochę jednak szkoda.

Ocena: 7
Producent: Metropolis Software house
P166 z akceleratorem P200 MMX bez. 32 MB RAM
Najlepsza polska gra komputerowa.

F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2000

PITer

EKSTRAKLASA

Nigdy nie wariowałem na punkcie wszelkiego rodzaju managerów. Za dużo było w nich tabel, za mało akcji. Niby można coś wygrać, ale zamiast joysticka trzeba machać myszką, klikać, klikać i jeszcze raz klikać. Nie sądziłem przeto, że kiedykolwiek będę pod wrażeniem tego rodzaju gry. A już na pewno nie marzyłem, że będę czerpał aż tyle satysfakcji z pozornie statycznej i skomplikowanej zabawki. A jednak. F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2000 nauczyła mnie pokory.

Na czym polega sukces tej gry? Na prostocie i emocjach. Większości producentów wydaje się chyba, że aby gra była lepsza, należy ją na maksa skomplikować. Bo przecież nic nie robi w managerach takiego wrażenia jak milion bałaganiarskich tabel i kolorowych wykresów. A właśnie, że nie! W FAPLFM 2000 postawiono na przejrzystość, łatwość w poruszaniu się po grze i to jest największym atutem tego managera. Ale spokojnie: prostota nie znaczy prostactwo. Chodzi mi tylko o to, że po zainstalowaniu gry nie potrzeba stustronicowej książki z opisem gdzie kliknąć, by coś się pojawiło. Chyba wiecie, o co chodzi? No to do dzieła.

W porównaniu z wersją z zeszłego roku znacznie powiększono liczbę dostępnych lig. Do wyboru mamy pięć dywizji angielskich, cztery szkockie, sześć niemieckich, oraz po dwie włoskie, hiszpańskie, francuskie i holenderskie. Nieźle... Oprócz meczy ligowych w kalendarzu rozgrywek uwzględniono wszystkie spotkania pucharowe, zarówno te w kraju jak i za granicą.

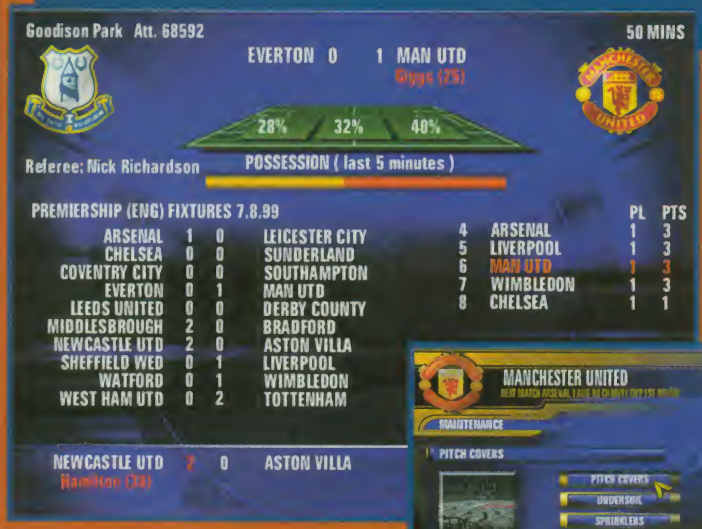
Poziom trudności wybiera się poprzez dobór klubu, jakim będziemy dyrygować. Oczywiste jest, że łatwiej zdobyć Puchar Europy na przykład z Realem Madryt, niż z klubem z trzeciej ligi, bez znanych piłkarzy i pełnej kasy.

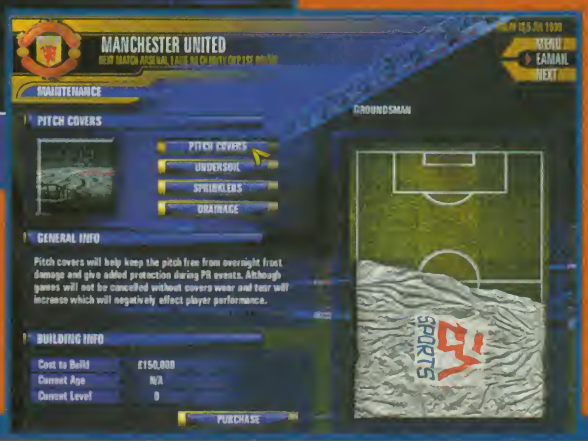
Wspomniana przejrzystość gry polega między innymi na jasnym rozdzieleniu zadań trenera i biznesmena. Oczywiście my jesteśmy tymi dwoma osobami jednocześnie, ale podział funkcji jest bardzo wyraźny i niczego na szczęście nie robimy jednocześnie. Do zadań trenera należy przede wszystkim ustalenie składu, w czym pomagają fantastycznie zorganizowane statystyki (ponad 20 zmiennych). Każdemu piłkarzowi przypisano mnóstwo cech, które przy dowolnie przez nas wybranej konfiguracji podpowiadają nam, który zawodnik jest w danym momencie lepszy (nie każdy przecież wszystko umie). Klikając na zawodniku dostajemy jego pełne dossier, ze szczegółami, o których się tylko zamarzy.

Jako trener mamy też do dyspozycji ponad 20 gotowych ustawień taktycznych. Lecz jeśli i tego wam mało, możecie za pomocą myszy dowolnie ustawić zawodników na boisku. Dodatkowo pomaga w tym jego schemat, który podzielony został na kilkanaście małych prostokątów. Umieszczając tam zawodnika określamy nie tylko jego pozycję, ale i pole, po którym będzie się poruszał. Jeśli i tego mało, macie szansę przydzielić swoim zawodnikom tzw. indywidualne zadania (jest ich 11). Możecie na przykład kazać zawodnikowi strzelać z dystansu, dryblować, czy choćby słać długie piłki w poprzek boiska.

Do obowiązków trenera należy także ustalenie, kto będzie wykonywał stałe fragmenty gry. Poza tym od nas właśnie zależy całe nastawienie drużyny - także jej jako całości (nie tylko zawodnikom) przydzielamy konkretne funkcje, określamy stopień agresji, styl gry. A co jeśli nasi podopieczni nie są w na tyle dobrej formie, by stawić czoła wyczerpującemu sezonowi? Wyślijmy ich na trening. Do dyspozycji mamy aż cztery różnego rodzaju sposoby podnoszenia formy: od fitnessu, po ćwiczenie techniki gry.

Pomysłem wartym podkreślenia jest kontrola nad drużyną młodzieżową. Nie od dziś wiadomo, że z lig nie wypadają albo kluby bardzo bogate, albo te z najlepszymi szkółkami (przykładem są Lech Poznań albo ŁKS Łódź). Będąc trenerem możemy młodych futbolistów odpowiednio trenować





i podnosić ich wartość. Dzięki temu w przyszłości uzbiera się z nich niezgorszy kapitalik.

Ważną funkcję pełni rynek transferowy. W F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2000 dobrze rozwiązano i tę opcję. Mamy wiele możliwości wyszukiwania graczy z konkretnymi umiejętnościami, zarówno z naszej ligi, jak i z innych. Stała kontrola jest konieczna, jeśli chce się trafić "okazję". Jest nią tzw. free agent, czyli zawodnik, z którym nie odnowiono kontraktu w klubie. Dzięki temu nie musimy płacić kupy kasy byłemu pracodawcy za sam fakt przejęcia zawodnika.

Pisząc o transferach wkroczyliśmy już troszkę na działkę gracza-biznesmena. Co jeszcze należy do jego obowiązków? Przede wszystkim kontrola wszystkich tabel dotyczących finansów. Będąc biznesmenem zajmujemy się sprzedażą biletów (ustalamy ceny w różnych sektorach, liczbę miejsc dla kibiców przyjezdnych, naszych, vipów...), wszelkiego rodzaju gadżetów klubowych, praw telewizyjnych czy choćby szukaniem sponsorów. Decydujemy o transferach, wysokości uposażenia zawodników i ludzi pracujących w klubie (w angielskim jest takie piękne, krótkie słówko: "staff"), rozbudowie stadionu i zaplecza. Tu mamy pełne pole do popisu. Jeżeli jesteśmy już wystarczająco bogaci, możemy postawić sobie hotel, parking, sklep sportowy, centrum medyczne, clubhouse, szkołę, centrum treningowe. Chyba tylko kręgielni nie przewidziano.

Jeśli tylko chcemy zrzucić trochę obowiązków z naszej głowy, możemy wykosztować się na tzw. support staff, czyli coś w rodzaju personelu pomocniczego. Przewidziano do tego celu wiele osób i przygotowano zestaw funkcji, które mogłyby one pełnić. Obok ich nazwisk przedstawiono w postaci gwiazdek jakość kwalifikacji, no i oczywiście cenę usług. Możemy także wydać parę baksów na podgrzewanie boiska, system nawadniający trawę, folię przykrywającą nawierzchnię podczas niepogody czy nawet na specjalny system odpływu nadmiary wody z murawy. Do wyboru, do koloru.

Dwa słowa o tabelach i wykresach. Są fantastyczne (miały być dwa słowa - są). Nie przeładowano ich danymi, przez co są czytelne, a my na pewno nie możemy się czuć niedoinformowani. Dostępne są wszystkie możliwe ligi, nie tylko ta, w której gramy. Daje nam to pełną kontrolę nad klubem i ważną wiedzę na przykład przy renegocjowaniu kontraktu z zawodnikiem.

Na oklaski zasługuje pomysł EMAIL. Jest to nic innego, jak wymiana emalii w naszym futbolowym wirtualnym świadku. Tą drogą możemy dostawać propozycje ubezpieczenia naszych zawodników, przełożenia meczu, etc. Fantastyczny pomysł, dodający grze wiarygodności i wigoru. Wyobraźcie sobie, że wysyłacie po przegranym meczu skargę do władz ligi na sędziego, albo trenerowi innego klubu życzenia rychłej śmierci... Super.

Czas chyba skończyć z tymi achami i ochami i przedstawić największą wadę programu. F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2000 jest momentami skandalicznie wolna. Zanim załaduje się mecz, a szczególnie zanim otrzymamy wyniki z całego tygodnia - mijają wieki. Nie wiem, może przy tak rozbudowanym programie to nieuniknione, niemniej jest to wada i to upierdliwa. Całe szczęście, że nie przesłania ona ogólnej wartości tego produktu, jak dla mnie - najlepszego managera, w jaki grałem.

Ocena: 8
Producent: EA Sports
Wymagania: P133, 16 MB RAM Win 95/98
Warto: Przejrzyście, lecz powoli.

WOJNY JESZCZE BARDZIEJ GWIEZDNE
freespace II

Symulacje kosmiczne od dawien dawna były reprezentacyjnymi ogierami stajni Lucasarts. Seria gier z tego gatunku, oznaczona plakietką Star Wars, już dość dawno bardzo wysoko ustawiła poprzeczkę dla konkurencji. Jedynym przeciwnikiem z prawdziwego zdarzenia, któremu udało się przynajmniej do tej poprzeczki doskoczyć, była kolekcja WING COMMANDER. Jednak i ona nie zdołała pokonać takich kultowych produktów jak TIE-FIGHTER czy X-WING VS. TIE-FIGHTER.

Tym razem mam zaszczyt przedstawić najmłodsze dziecko firmy Interplay — grę pod tytułem FREESPACE 2. Nie zamierzam się rozwodzić na temat przeszłości tego wydawcy. Wspomnę tylko, że i on stoi za wypuszczeniem na rynek wielu emocjonujących gier, między innymi osławionego FALLOUT.

Do rzeczy jednak. FREESPACE II to nic innego, jak rasowy przedstawiciel gatunku symulatorów kosmicznych, przez duże zarówno „S", jak i „K".

W roku 2335 doszło do Niezwykle-Strasznej-i-Wielkiej-Wojny pomiędzy gatunkiem ludzkim a rasą Vasudanów. Po czternastu latach wyniszczających walk żadna ze stron nie zdobyła wystarczającej przewagi, żeby zakończyć przeciągający się konflikt. Wtedy w galaktyce pojawił się ktoś obcy — Shivanie. Przybyli nagle i nie zadawali żadnych pytań. Okazało się, że ogniem i śmiercią pogodzili zwaśnione strony. Najpierw zniszczyli centralną planetę Vasudan, następnie skierowali się ku Ziemi. Sytuacja wydawała się beznadziejna. Na jednej z planet zagubionych w kosmosie odnaleziono jednak ślady prastarej cywilizacji, która znała sposób na pokonanie najeźdźcy. Ludzie i Vasudanie zaprzestali boju, połączyli swe siły i zniszczyli statek dowodzenia Shivan, który był podporą floty agresora. Niestety, podczas ostatecznej konfrontacji zniszczono bramę łączącą Ziemię z jej kosmicznymi koloniami. Zostałeś odcięty od rodzimej planety, beznadziejnie od niej daleko.

32 lata po Wielkiej Wojnie w systemie znowu pojawili się Shivanie. Czy tym razem uda im się wytępić zjednoczone siły Ludzi i Vasudan? To się dopiero okaże. Happy end możliwy.

Zabawa składa się z dwóch części. Pierwsza przeznaczona jest dla pojedynczego gracza i polega na zmaganiu się z serią zadań o wzrastającym poziomie trudności, spojonych wielowątkową fabułą. Twoi przełożeni od samego początku będą traktowali cię jako wysoce wykwalifikowanego pilota, który po dłuższej przerwie powraca do elitarnego szwadronu myśliwców bojowych (naiwniacy). Oczywiście autorzy przewidzieli, iż o pilotażu prawdopodobnie nie masz zielonego pojęcia, dlatego szefowie będą dobitnie nalegali, byś ponownie odbył pełen kurs pilotażu i walki powietrznej. W odróżnieniu od misji treningowych prawdziwe zadania będą trudne i wymagające.

Oczywiście, poziom trudności gry można regulować za pomocą 5-cio stopniowej skali, dzięki czemu łatwo ustawić FREESPACE 2 tak, by dawała maksimum zabawy i przyjemności, a nie wyciskała ostatnich potów. Moim zdaniem podział ten został skonstruowany bardzo trafnie — tak żółtodzioby, jak i weterani będą mogli pofikać w ekstremalnych bądź minimalnych dla siebie warunkach.

Druga część zabawy składa się z rozbudowanej opcji multiplayer. Do dyspozycji oddano ci kilkadziesiąt różnych maszyn, które możesz pilotować, eskortować, ochraniać i niszczyć. Co ciekawe, wcale nie jesteś zobowiązany do gry z żywymi zawodnikami — jeśli chcesz, możesz wypełnić przestrzeń wrogo nastawionymi jednostkami kierowanymi przez komputer. Nic jednak nie da ci takiego kopa, jak skoordynowany atak na niszczyciele obcych pod eskortą twojego najlepszego „fumfla" czy nawet całej eskadry znajomych.

Wbrew pozorom podczas zabawy wcale nie musisz być szybki niczym kula karabinowa i precyzyjny jak chirurg. Luki w percepcji i brak wynaturzonego refleksu wypełnią mądre dowodzenie podległymi jednostkami i dobór taktyki walki. Otóż żeby spacyfikować jakiś większy cel, wcale nie musisz przebić się przez jego wszystkie osłony i zniszczyć strukturę kadłuba. Możesz pozbawić go silników i zostawić go sobie na deser dryfującego spokojnie, albo zniszczyć działka dalekiego zasięgu i spokojnie wykończyć go rakietami.

Bardzo spodobało mi się to, iż zależnie od rangi, jaką zdobyłeś, możesz ingerować w konfigurację uzbrojenia swego statku, szwadronu, a w pewnym momencie nawet wszystkich sprzymierzonych maszyn na polu bitwy. Co ciekawsze, przed starciem możesz wybrać model statku bojowego dla siebie i podległych ci pilotów, dostosowując jego parametry do potrzeb misji. Otaczają cię dziesiątki wrogich myśliwców? Lepiej wsiądź do czegoś szybkiego i zwrotnego, a przy okazji wybierz rakiety, które szybko naprowadzają się na cel. A może wkurza cię jakiś niszczyciel?

Rozkaż swoim ludziom osłaniać ci tyłek, a sam uprzednio wybranymi torpedami rozoraj kadłub natręta.

Jak w każdym rozbudowanym symulatorze, interfejs może początkowo przerażać mnogością opcji i sprawiać pewne kłopoty w komunikowaniu się z dowodzoną przez ciebie maszyną czy szwadronem. Na szczęście wszystkie dostępne opcję są w pełni konfigurowalne, a wiele czynności można wykonywać na kilka różnych sposobów.

Ciekawie rozwiązano problem kolizji obiektów w przestrzeni. Osłony otaczające twoją maszynę nie ochronią cię przed uderzeniem w asteroid czy kadłub większej jednostki. Jeśli chcesz żyć, to musisz uważać gdzie latasz.

Zniszczeniu jakiejkolwiek maszyny w przestrzeni towarzyszy efektowna eksplozja, która prócz pokazu fajerwerków niesie ze sobą niszczycielską siłę wybuchu. Przy torpedowaniu niszczycieli i krążowników powinieneś oddalić się więc na bezpieczną odległość, zanim zadasz finalny cios. Takie szczegóły czynią i tak dobrą grę o wiele ciekawszą i bardziej emocjonującą.

Grafika: 9

Produkcja: Interplay

Wymagania:

P II 200, 32 MB RAM, akcelerator 3D

Poważny konkurent X-WING Alliance

Bardzo przydatną opcją jest możliwość sprowadzenia przez radio statku naprawczo-uzupełniającego. Dzięki temu udogodnieniu nie musisz przez cały czas żałować sobie rakiet czy torped, co było dużym bólem w innych grach tego gatunku. Nareszcie można sobie postrzelać do woli, a najlepiej do przeciwników. Systemy anty-rakietowe także zostały wyposażone w większą niż zazwyczaj ilość przynęt i zmyłek. Tutaj także zauważyłem pewne uproszczenie — niezależnie od tego, jakiego rodzaju rakietę w ciebie wystrzelono, zawsze możesz skontrować ją jednym rodzajem przynęty.

Jak każda dobra gra, FREESPACE 2 ma w sobie ukrytych kilka smaczków. Jednym z nich są miniaturowe kampanie wplecione głęboko w fabułę. Żeby się do nich dostać, należy nie tylko sumiennie wypełniać omówione wcześniej zadania, ale wykazać się własną inicjatywą i inteligencją. Wielokrotnie podczas wykonywania misji zauważysz, że nie wszystko stało się tak, jak przewidywało dowództwo. Raz będzie to zablokowana brama do innego wymiaru, innym razem atak piratów, a jeszcze innym okaże się, że cel, który miałeś zaatakować, wcale nie znajduje się w tym systemie.

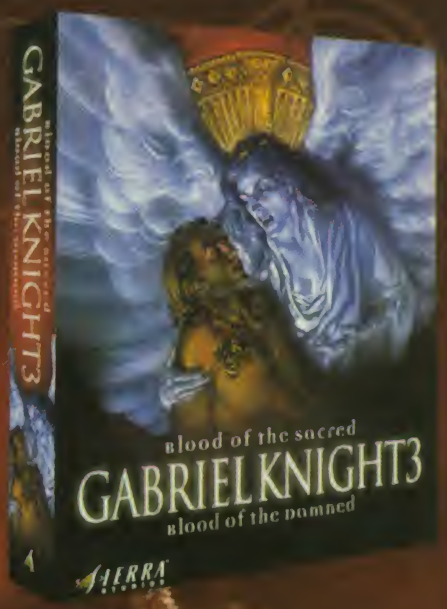
Jedną z niewielu wad, jakie można zauważyć podczas zabawy, jest zbyt szybkie przewijanie się tekstu na ekranie. W ferworze walki rzadko udaje się odczytać wszystkie niuanse fabuły — niekiedy prowadzi to do całkowitej dezorientacji. W takich chwilach trudno połapać się, co mamy robić. Na szczęście wszystkie misje można powtarzać do woli. Autorzy posunęli się nawet krok dalej. Jeśli pięć razy z rzędu nie powiedzie ci się jakaś misja, możesz ją ominąć. Nie jest to może najlogiczniejsze wyjście, zapobiega jednak powstawaniu sytuacji, gdy odkładamy grę na półkę z wyrazem irytacji na twarzy.

Na pochwałę zasługuje także duża inwencja autorów. Choć Interplay nie ma za sobą długiej przeszłości i bogatych doświadczeń związanych z kosmicznymi potyczkami, FREESPACE 2 prezentuje ogromny arsenał różnorakich działek, rakiet, pojazdów, a nawet nazewnictwa.

Na koniec pozostaje rzucić okiem na oprawę graficzną Freespace 2. W każdym szczególe i ogólnie wygląda ona doskonale. Jeszcze parę lat i nie będę w stanie odróżnić rzeczywistości od świata wirtualnego. Co będę się rozpisywał — spójrzcie na obrazki!!!

Autorzy Freespace 2 sprostali bardzo trudnemu zadaniu. Nie tylko stworzyli grę wysokiej jakości, trzymającą, a nawet wybiegającą ponad standardy, ale nadali jej swoisty klimat, o który w grach niełatwo. Firma Lucasarts korzystała z gotowej fabuły zaadoptowanej z sagi Gwiezdnych Wojen, Interplay wykreowała swój produkt od samego początku do końca, nadając mu własną, oryginalną atmosferę. Jest ona niezwykle świeża i ożywcza, mimo iż składa się głównie z kosmicznej próżni.

Reset CD



Najbardziej mroczny owoc pożądania

© 1999 Sierra On-Line, Inc. All Rights Reserved. Sierra, Gabriel Knight and Blood of the Sacred, Blood of the Damned, are trademarks of Sierra On-Line, Inc.

SIERRA

Dystrybucja w Polsce:
Informacja handlowa: (018) 444-0560
Sprzedaż wysyłkowa: (094) 346 - 1156
Strona internetowa: www.play-it.pl

PLAY it

...CZYLI O CZYM ŚNIĄ DESKOROLKOWEJ

TRICK STYLE

Wyobraź sobie niedaleką przyszłość. Nie musi ona być wcale bardzo mroczna (jak to zazwyczaj bywa), może być całkiem podobna do naszej teraźniejszości. Jest nawet od niej lepsza - technologia wciąż prze do przodu i zmienia nasze życie, zaś młodzież zamiast szwendać się po mieście, bierze udział w zawodach sportowych.

Odbiegają one nieco od tych organizowanych obecnie i to zarówno wyposażeniem sportowców, jak i zasadami. Młodzi ludzie startujący w wyścigu wyposażeni są bowiem w dość niezwykłe latające deskorolki (o których później), a jedyną obowiązującą w wyścigach zasadą jest brak jakichkolwiek zasad. Oprócz miejsca na podium zwycięzca dostaje tytuł mistrzowski, kupę forsy i najnowszy model cyber-deski, jest więc o co walczyć. Poza tym chyba żadna nastolatka nie przejdzie obojętnie obok mistrza.

TRICK STYLE to, jak już wspomniałem, wyścigi na dziwnych deskorolkach. Różnią się one od normalnych dech prawie wszystkim. Cyber-deska nie posiada kółek tylko pole elektromagnetyczne, umożliwiające jej unoszenie się kilkanaście (do kilkudziesięciu) centymetrów nad podłożem. Siłą napędową jest mały silniczek rakietowy, a całe to urządzenie rozmiarem bardziej przypomina snowboard niż tradycyjną deskorolkę. W efekcie nasz bohater-rajdowiec ma pod stopami całkiem sprawny i zwrotny sprzęt, pozwalający mu nieraz frunąć z prędkością przekraczającą 100 km/h. Ja bym się bał.

W turnieju TRICK STYLE startuje dziewięciu zawodników z różnych krajów. Różnią się oni poszczególnymi umiejętnościami - jeden ścigant jest bardzo szybki i dobrze wyszkolony, ale za to wątły. Inny z kolei jest silny i sprawny, za to powolny i ma słabe przyspieszenie.

I tak, w TRICK STYLE spotkamy wysportowanego ZAK-a z USA, URI z Rosji - przypominającego mi BISONA ze STREET FIGHTERA, giętkiego SHIN-a z Japonii, kwadratowego MAX-a z Niemiec, atletyczną ROSE z Jamajki, seksowną MIĘ z Francji, sobowtóra Elvisa - KING-a z Kuby, BRAD-a (nie Pitta!) z Australii i niesamowicie dziewczęcą ANGEL z Anglii (eh, te warkoczyki!).

Przed rozpoczęciem zawodów każdego z uczestników czeka krótki trening, dzięki któremu poznajemy zasady obowiązujące w grze, jej fizykę i zachowanie się bohaterów na nietypowej desce. Etap ten można oczywiście ominąć, ale nie radzę tego robić. Jeżeli myślisz o sukcesach (a kto nie myśli!), powinieneś potrafić przejść cały trening błyskawicznie i bez mrugnięcia okiem. Późniejsze wyścigi nie są łatwe i szkolenia nigdy za wiele.

Po sekcji treningowej czekają cię trzy warianty rozgrywki: PRACTICE, CHALLENGE i TOURNAMENT.

Wybierając opcję PRACTICE do twojej dyspozycji oddany zostaje VELODROME, czyli arena treningowa o ogromnych rozmiarach. Będziesz mógł sobie na niej do woli jeździć i ćwiczyć, co tylko będziesz chciał. Jest tu rampa, krawężnik i kilka wybojów - w sam raz na wyładowanie energii i dopracowanie techniki.

Sekcja CHALLENGE jest dosyć nietypowa. Bierzesz w niej udział w szeregu zręcznościowych zawodów, polegających na przykład na zebraniu określonej liczby gwiazdek w limicie czasowym. Często też staniesz w szranki ze swoim trenerem - GUIDEM, z którym będziesz rywalizował w coraz to bardziej ekstremalnych konkurencjach. Za każdy wygrany CHALLENGE trener odkrywa przed tobą tajemnicę kolejnego triku. Nie można bowiem od razu, już na początku gry, wykonywać wszystkich ewolucji, trzeba ich się nauczyć właśnie od szefa imprezy.

TRICK STYLE szczyci się niesamowitym systemem wykonywania trików. Używając kombinacji czterech klawiszy odpowiedzialnych za podstawowe figury (OLLIE, SPEEDLUGE, 360SPIN i BOOGIE DRILL) możesz wykonywać mnóstwo sztuczek, takich jak KICKFLIP, BACKFLIP, 720SPIN czy METHOD AIR. Są one dość trudne do zrobienia, więc po każdym wygranym CHALLENGE warto wpaść na chwilę do trybu PRACTICE, aby nieco poćwiczyć i przyjrzeć się bliżej, jak wykonuje się daną akrobację. Dodać trzeba, że każdy trik dopracowany jest

Ocena: 75

Produkcja: Criterion Studios

Wymagania: P233, 32 MB RAM, 200 MB HDD

Uwagi: Cyber-deska rządzi!

tu do granic możliwości zarówno pod względem animacji, jak i techniki wykonania.

Warto więc zanotować kilka zwycięstw w trybie CHALLENGE już na samym początku kariery, gdyż później wyścigi stają się bardziej efektowne, a twój zawodnik okazuje się być deskorolkowym baletmistrzem.

Sekcja TOURNAMENT jest głównym trybem gry. Na starcie wyścigu, jak już wspomniałem, staje dziewięciu zawodników. Obowiązuje tu zasada „winner takes all" i zwycięzca jest tylko jeden. Drugie miejsce nie jest już punktowane.

Wyścigi rozgrywają się na ulicach futurystycznych miast, wśród zurbanizowanej architektury, w parku, między zabytkowymi kolumnami i w innych bardzo ciekawych miejscach, rozlokowanych między innymi w Wielkiej Brytanii i USA. Tory zaprojektowano bardzo pomysłowo, wypełniając je ostrymi zjazdami i stromymi podjazdami, zwariowanymi zakrętami i przeszkodami. Często jadąc określoną trasą możesz odnaleźć alternatywny tor jazdy, na przykład po dachu budynku.

Pamiętaj, że przeciwnicy nie będą się z tobą patyczkowali, starcie z MAXEM albo URIM w powietrzu może być bardzo nieprzyjemne i zapewne skończy się chwilowym spadnięciem z dechy. Oczywiście, TRICK STYLE to nie MORTAL KOMBAT, ale popychanie przeciwnika jest jak najbardziej dozwolone. Na trasie panują zazwyczaj duży tłok i ostra walka, co sprzyja brudnym chwytom.

Na końcu każdej serii wyścigów czeka na ciebie BOSS RACE. Nie jest to wbrew pozorom wyścig z BOSSEM, tylko klasyczna konkurencja „trikowa". Na rampie, pośród innych zawodników, należy jak najszybciej zebrać określoną liczbę punktów wykonując punktowane triki i przy okazji mieszcząc się w limicie czasowym. Tu procentuje zabawa z GUIDEM. Im trudniejszy trik, tym wyższą ocenę za niego dostajesz, warto więc znać jak najwięcej akrobacji.

Model jazdy cyber-deski jest bardzo ciekawy, gdyż trudno urządzenie to porównać do czegokolwiek, na czym się obecnie jeździ (lata). Bywa jednak czasami nieco niewygodny. Na przykład, gdy z niewielką prędkością chcemy pokonać jakąś przeszkodę terenową, decha przejawia skłonności do bliżej nie zidentyfikowanych ruchów posuwistych, jednym słowem - nie jedzie tam, gdzie powinna i bardzo się ślizga.

Poza tym nie bardzo wiadomo, jaką zasadą kierują się algorytmy sterujące efektami zderzeń. Raz po odbiciu się od ściany nic nam się nie dzieje, a drugi raz, w tej samej sytuacji, lądujemy na glebie. Trudno to wyczuć, a czasami odbicie się od ściany na zakręcie jest nieuniknione.

Jeśli chodzi o oprawę wizualną, to jestem pełen podziwu dla grafików z CRITERION STUDIOS. Dawno nie widziałem tak ładnie opracowanej grafiki, nawet w grze wyścigowej. Wszystko jest tu bardzo plastyczne, barwne, a grafika jest ostra jak moja nauczycielka od matematyki. Dodatkowo, jeśli posiadamy akcelerator graficzny (w moim przypadku VOODOO II 8MB), to minimalne wymagania mocy procesora mocno się zaniżają. Gra bardzo szybko chodzi już na P166 z 48 MB RAM, co potrafi mile zaskoczyć posiadaczy „wczorajszych" maszyn.

Animacja zawodnika także stoi na najwyższym poziomie. Jazda na latającej desce to częste zwroty, skręty i skoki, masa wygibasów i niesamowitych ułożeń ciała. Każdy ruch wykonano w technice motion-capture, która zapewnia świetny realizm wizualny. W tle dogrywa starannie dobrany trance, który do klimatu przyszłościowego pasuje jak prawa noga do pedału gazu.

TRICK STYLE to zadziwiająco dobra pozycja, nie pozbawiona niestety kilku wymienionych wad. Nie wpływają one na szczęście zbyt poważnie na całokształt gry, bawić się można długo ani trochę się nie nudząc. Tryb CHALLENGE dodaje kolorytu grze poprzez swoją niezwykle ciekawą koncepcję poznawania „w nagrodę" kolejnych trików.

Wszyscy maniacy desek, zarówno tych z kółkami jak i tych bez kółek (czasem się urywają...) - jest to dla was gra obowiązkowa! Cała reszta graczy z zacięciem do zręcznościowych wyścigów też nie powinna pozostać obojętna na wdzięki TRICK STYLE. I startujących w grze zawodniczek.

NOCTURNE™
OŻYWI
TWOJE KOSZMARY...
TAKE 2
TERMINAL REALITY
PC CD
PLAY it
Take 2 Interactive Software and the Take 2 logo is a trademark of Take 2 Interactive Software © 1999 Take 2 Interactive Software. All rights reserved. All other trademarks and logos are properties of their respective owners. Nocturne and the Nocturne logo is a trademark of Terminal Reality. Terminal Reality is a trademark of Terminal Reality Inc. Gathering of Developers and godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. © 1999 Gathering of Developers, Inc. Inwormacja handlowa: (018) 444-0560; sprzedaż wysyłkowa: (094) 346-1156; Strona internetowa: www.play-it.pl

GRUDZIEŃ — WŁAŚNIE NA TEN MIESIĄC PLANOWANE SĄ NAJWIĘKSZE PREMIERY, ZAPOWIADANE NAJGŁOŚNIEJSZE HITY. WSZAK BRODATY JEGOMOŚĆ W CZERWONYM UBRANKU NOSI NA PLECACH WOREK WYPEŁNIONY NIE TYLKO PUSTYMI BUTELKAMI (KTÓRE ODNOSI DO SKUPU), ALE TAKŻE GRAMI. ZAJRZY TAKŻE DO NAS, MIŁOŚNIKÓW SYMULATORÓW. PISZMY JEDNAK STERTY LISTÓW DO MIKUSIA, ABY ZAMIAST SŁABIUTKIEGO FLY! (RECENZJA W NUMERZE PAŹDZIERNIKOWYM) PRZYNIÓSŁ NAM FLIGHT UNLIMITED III. TRZECIEGO KONKURENTA, FLIGHT SIMULATOR 2000 MICROSOFTU JESZCZE NIE POZNALIŚMY.

FLIGHT UNLIMITED III

Yanoos

Dlaczego mielibyśmy chcieć akurat FLIGHT UNLIMITED III? Bo to najlepszy cywilny symulator, jaki dotąd powstał. Nie twierdzę, że jest idealny — daleko mu do tego. Jak na razie jest jednak bezkonkurencyjny.

BEZSENNOŚĆ W SEATTLE

Tym razem czeka na ciebie bezsenne Seattle w pełnej krasie, a także obszar obejmujący niemal 25 tys. kilometrów kwadratowych wokół miasta. To dużo i mało zarazem. Mało, bo to tylko kawałek Zachodniego Wybrzeża Stanów. Dużo, bo jest to teren niesamowicie zróżnicowany. Znajdziemy na nim wspomnianą metropolię, rzaki, ocean, góry, kaniony, pola i lasy. Obszar ten jest niesamowicie różnorodny nie tylko z wyglądu, ale także pod względem ukształtowania terenu. Warto tą różnorodność docenić nawet mimo tego, że samo miasto nadal jest zbieraniną klocków-budynków na płaskim kawałku tekstury. Na razie trudno jednak przeskoczyć bariery techniczne i pokazać więcej. I tak jest tu sporo ciekawych miejsc — port z dźwigami, mosty, własne budowany stadion, dzielnica drapaczy chmur, niskie przedmieścia, nabrzeżne magazyny.

Ciekawe, że łatwo FU III uczynić grą dużo większą. Posiadacze pełnej wersji drugiej części serii mogą bowiem "dograć" z niej całe San Francisco. Przy mnych engine'ach obu gier to dla mnie jakieś czary mary. Ważne jednak, że wracamy do Frisco.

W trakcie instalowania można poczytać instrukcję. Tu także zbladłem. Widziałem już wiele klawiszologii do symulatorów, ale z FU III poczułem się zagubiony. Wykorzystane są niemal wszystkie klawisze, do tego dochodzą kombinacje z 'alt', 'shift' i 'control', także łączone ze sobą.

Gigantyczne rozmiary gry i rozmach autorów widać także po pierwszym menu. "Quick Flight" to opcja oczywista. Wybieramy jeden z samolotów (o których później), pogodę, punkt startowy i w drogę. Gracze obrzydliwie leniwi nawet te rzeczy mogą zlecić komputerowemu losowaniu i od razu zasiąść w kabinie.

Zakładka "Options" rozwija nam listę kolejnych kilku menu, pozwalających dostosować wygląd gry do wydajności naszego sprzętu, ustawić poziom detali nieba i gruntu, rodzaj chmur, dźwięk, pogodę, zachowanie się naszego samolotu (w tym rozmaite ułatwienia) i kupę innych szczegółów.

"Flight Training" to podniebna szkoła dla wszystkich. Tu także autorzy wykazali się kunsztem i przygotowali wyczerpujący zestaw lekcji. Poczynając od podstaw poznajemy tajniki startu, pilotażu, komunikacji radiowej, powietrzną etykietę i przeróżne manewry. Nauka przebiega dwutorowo. Najpierw instruktor pokazuje nam poszczególne czynności, tłumacząc wszystko miłym głosem i zna się na rzeczy!, potem sami powtarzamy wyuczoną lekcję. Są nawet zajęcia poświęcone specyfice lotu poszczególnymi maszynami! Tak pomyślany i zrealizowany trening potrafi oswoić z pilotażem nawet absolutnego żółtodzioba, dla doświadczonego latacza będzie nieocenionym uzupełnieniem.

Nauka procentuje, bowiem latanie nie jest we FU III proste. Jako przykład podam tak trywialną rzecz, jak start z lotniska. Włącz światła pozycyjne, poproś wieże kontrolną o pozwolenie na start, nastaw radiostację, sprawdź awionikę, zobacz czy nic się nie zbiła (raz rozjechał mnie na pasie Boeing 747), wyłącz silnik, wyłącz hamulce, kołowanie na pas i start. To dopiero początek!

Tryb "Challenges" to zestaw kilkunastu przemyślanych

DAWID VS GOLIAT

Niestety, w pojedynku "wymagana gra" kontra "nasze komputery" Goliatem jest FU III. Fakt ten widać już na początku obcowania z grą. Pełna jej instalacja z jednym San Francisco pożera bez litości niemal 2,3 GB. Ma to jednak także i dobre strony — load time'y są krótkie, a komputer nie gnieli płyty

świetna, trening wszechstronny.

Do kompletu warto dodać to, jak całość prezentuje się wizualnie. Większość elementów graficznych nie ma sobie równych w stworzonych dotąd symulatorach. Szczegółowość terenów bardziej niż zadowala, jeden piksel odpowiada podobno czterem metrom realnego terenu. Możliwe. Tekstury pokrywające lądy są bardzo dokładne, nie brak poustawianych na nich budynków, drzew, dróg, mostów i innych elementów krajobrazu. Są też podobno zwierzęta — na lądzie i w powietrzu. Nie znalazłem.

Doskonale pokazano warunki atmosferyczne. Pełne piorunów burze są niepowtarzalne, wschody i zachody słońca, a także miasto w nocy — piękne. Rozczarowują trochę chmury, a teren imponująco wygląda dopiero ze sporej wysokości. Mimo to FU III nie ma na razie konkurencji. Jest grą, którą zdecydowanie warto obejrzeć. Posłuchać także, bo choć brak jakiejkolwiek muzyki, to głosy, dźwięk silnika, świst wiatru i inne efekty oddano wiernie i precyzyjnie.

misji, będących wyzwaniem dla naszych umiejętności. Wprowadzają one do cywilnego symulatora fabularny posmak i wciągają do emocjonującej rozgrywki. Co powiesz na pościg za bandytami uciekającymi łodzią, poszukiwania tajemniczego zwierza grasującego w górach, czy pracę dla telewizji i wykonywanie zadań w samym centrum Seattle?

Na koniec to, co gracze w pilotkach bardzo polubią — opcja "Airport". Tu możesz dowolnie wybrać lotnisko startowe i punkt docelowy (ogromny zestaw), zaplanować trasę oraz dokładnie ustalić pogodę (każda pora roku i doby, każde warunki atmosferyczne). Opcji ustawień jest jeszcze więcej, więc każdy wymarzony lot jest w zasięgu myszki. Co więcej, cały teren gry można dość mocno modyfikować, dzięki dołączonemu do gry w miarę wygodnemu edytorowi. Wiemy więc, gdzie i jak polatać. Pozostaje pytanie — czym?

CZERWONY BARON SIĘ CIESZY

Autorzy przygotowali dla nas aż dziesięć samolotów. A może tylko dziesięć? Zestaw jest z pozoru bardzo ciekawy — są tu dwie stare maszyny (trójpłatowiec Richthofena i P-51 Mustang) oraz kilka mniejszych i większych samolotów śmigłowych (Cessna 172 Trainer, Piper Arrow, Windhawk Twin, Mooney TLS Bravo). Ciekawe w tym towarzystwie są dwa wodnosamoloty (Lake Renegade 270 Seaplane i Muskrat Seaplane), szybowiec z silniczkiem Stemme S10-VT Motorglider oraz Rolls Royce wśród małych odrzutowców, Beechjet 400A. Jak dla mnie brakuje tu naprawdę dużych sprzętów — samolotów pasażerskich, może jakiś transportowiec albo bombowiec? I tak jest nieźle, w FU II było tylko 5 "latawców".

Model lotu maszyn wydaje się być doskonały i trudno którekolwiek z tych cacek pomylić z innym. Absolutnie innej techniki wymaga sterowanie ekskluzywnym, lecz przyciężkim Beechjet'em i lekkim szybowcem. Próbowałeś kiedyś lądować na wodzie? Czy wiesz, jak niezwykle wrotną maszyną jest trójpłatowiec z I Wojny Światowej? Zabawa

Niestety, FU III ma kosmicznie wyśrubowane wymagania sprzętowe. Przy włączonych wszystkich bajerach graficznych i rozdzielczości 800x600 mój zestaw popłakał się z żałości, wyciągając około ośmiu klatek na sekundę — latać się nie dało. Co to takiego? Celeron 416 MHz, "dopalona" Riva TNT, 192 MB RAM. Minimalne wymagania sprzętowe nie pozwalają na nic. Pomóc ma podobno patch (już powinien być). Zobaczymy.

EJECT

Warto na koniec dodać, że FLIGHT UNLIMITED III jest grą dość hermetyczną. Nie wszyscy miłośnicy symulatorów muszą lubić lotnictwo cywilne, choć spróbować powinni, nie zrażając się monstrualną klawiszologią. Nie każdy dysponuje doskonałym joystickiem, bo taki jest tu niezbędny (4 osie, w tym przepustnica). Nie każdy wreszcie posiada sprzęt potrafiący sprostać temu Goliatowi. Jeżeli spełniasz te warunki, do oceny możesz dodać śmiało punkt lub półtora.

Ocena: 7,5
Produkcja: Electronic Arts
Wymagania: P233, 32 MB RAM
Morderca blach...

FIFA 2000

WTÓRNOŚĆ DOSKONAŁA

PITer

Poniższa recenzja mogłaby się zamknąć w trzech słowach: prawie nic nowego. Muszę przyznać, że powoli nudzi mi się o każdej nowej grze z cyklu FIFA pisać, że fajna, że super, ale bez ciekawych inicjatyw. Jednak są wśród naszych czytelników osoby, które jeszcze w żadną produkcję sygnowaną przez EA Sports nie grały, czyli jest jeszcze komu opowiedzieć o tym, że każdy tytuł z tej firmy (zatem FIFA 2000 także) to absolutna czołówka w swoim gatunku.

FIFA jest rewelacją na rynku komputerowej kopaniny już od wielu, wielu lat. Teraz oprócz FIFA ukazuje się jeszcze WORLD CUP MANAGER i choćby miesiąc temu F.A. PREMIER LEAGUE STARS. Natłok propozycji, z których każda powinna choć trochę różnić się od konkurentek sprawia, że kolejne FIFY nie robią już na nas takiego wrażenia. Wiem, że ciężko jest co chwila wpadać na genialne pomysły, ale czy potrzeba jest corocznej edycji gry? Może zamiast ściągać z nas regularnie dużą kasę poczekano by chwilkę. Wydając rewolucyjną grę co kilka lat zgarnie się tyle samo, ale za to uczciwiej...

No, koniec tej publicystyki zaangażowanej. Jak wspomniałem, FIFA 2000 to gra wyśmienita. Dla tych, którzy nie wiedzą: można grać mecz towarzyski, ligę, puchar, tworzyć własną ligę lub własny puchar, albo dla wprawy trochę potrenować (plus gra przez modem). Do dyspozycji dowolna konfiguracja bardzo wielu narodowych drużyn (jest i Polska) oraz wszystkich klubów najlepszych lig europejskich. W dodatku miła niespodzianka, kategoria Rest Of The World, a w niej wiele pojedynczych klubów z całego świata (jest i Widzew Łódź) oraz ciekawostka w postaci Classic. Pod tą zagadkową nazwą kryją się kluby (drużyny) z ich najlepszych czasów, na przykład Ajax 70-73, Brazylia 1958 etc. To jeden z niewielu nowych, ale bardzo dobrych pomysłów. Potem jeszcze trzeba przebić się przez standardowe ustawienia zasad i warunków gry i... stup, lądujemy na wspaniałym boisku, wśród tłumów gromko reagującej publiczności, pośród masy doskonale wykończonych szczegółów (vide wzorki na piłce).

Gra się jak zwykle świetnie. Wspaniała kontrola nad zawodnikiem, cudowne ruchy (jeden nowy zwód - obrót nad piłką) fantastyczna realizacja. Do obsługi tego wszystkiego wystarcza raptem kilka klawiszy. Cennym dodatkiem jest tu wbudowana „sztuczna inteligencja", pozwalająca zawodnikom poruszać się mniej schematycznie, a bardziej zgodnie z logiką akcji. Świetna praca kamer (rewelacyjny pomysł powtórki bramki z kamery umieszczonej wewnątrz siatki), jeszcze lepiej zrobione twarze zawodników, na których po faulu zauważyć da się grymas bólu, po strzelonej bramki - pełne rozwarcie paszczy z radości.

Cóż nowego znajdziemy jeszcze w FIFA 2000? Uwagę zwraca bardziej realistyczne pokazywanie zmieniających się zawodników oraz modyfikacje w wykonywaniu stałych fragmentów gry. Otóż oprócz tradycyjnej strzałki, nad niektórymi zawodnikami pojawiają się litery, które wskazują nam, jaki klawisz odpowiedzialny jest za dokładne dogranie piłki do tego graczu. To samo jest na treningach, dzięki czemu nasze rzuty wolne czy rożne mają teraz w sobie więcej sprytu niż szczęścia, jak to dotychczas bywało.

Lepiej prezentowane są także pomeczowe statystyki, ukryte pod hasłem Match Facts. Dodajmy do tego nowe plansze, nową melodyjkę (tym razem Robbie Williams) i już mamy nowy produkt.

Po tym, co napisałem może się komuś wydawać, że tych zmian wcale nie jest tak mało. Może i jest to raczej kosmetyka, bo gruntownych reform brak. I obawiam się, że nie będzie, jeśli firma EA Sports nadal będzie chciała utrzymać takie tempo. Nie mogę dać FIFA 2000 mniej niż 8 punktów, no jest to gra wyśmienita, niemal bez wad. Jeżeli jednak macie poprzednią wersję, poczekajcie jeszcze z rok. Szkoda forsy.

Ocena: 8

Produkcja: EA Sports

Wymagania: P166, 32 MB RAM

Uwagi: Pomysłowość została w szatni.

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
Ubi Soft
TYLKO 99 ZŁ
Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax: (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA
WWW: http://www.lem.com.pl • eMail: lem@lem.com.pl
SPOTKAJ RAYMANA I JEGO NIEZWYKŁYCH PRZYJACIÓŁ W CAŁKOWICIE NOWYM I OSZAŁAMIAJĄCO KOLOROWYM, TRÓJWYMIAROWYM ŚWIECIE !
Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.
Wszystkie użyte nazwy, loga oraz znaki firmowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez specjalnego zezwolenia jest prawnie zabronione.

DIABLO II

BLIZZARD®
ENTERTAINMENT

EXTERMINACJA

Witajcie Towarzysze!

Tym razem nasz niecny plan zakończył się pełnym sukcesem.
Udało nam się eksterminować całą resetową stronę i umieścić na niej nasz manifest,
który właśnie czytacie. A to dopiero początek naszej radosnej działalności.
Zamierzamy rozwinąć naszą organizację i dlatego ogłaszamy nabór do naszych szeregów.

Aby udowodnić, że jesteście godni nosić miano EXTERMINATORÓW musicie przesłać
na adres redakcji krótki opis dowolnej wykonanej przez was eksterminacji.

Musi to być eksterminacja przeprowadzona tylko przez was, zbiorowych eksterminacji nie uznajemy.

Eksterminacja może być przeprowadzona własnoręcznie lub zdalnie.

Obiektem eksterminacji musi być obiekt nieożywiony, należący do osoby eksterminującej.

Rozmiary obiektu nie mogą przekraczać rozmiarów samochodu.

W przypadku niedostatecznej jakości przeprowadzonej eksterminacji opisy wolno ubarwiać.

Opis przeprowadzonej eksterminacji nie może być dłuższy niż 1000 znaków (bez spacji)
lub 2 odręcznie zapisanych stron formatu A5 (czyli zeszytowych).
Na wasze prace (listy z dopiskiem lub maile z tytułem EXTERMINACJA) czekamy do końca grudnia.
Listę 10 wyróżniających się osobników ogłosimy w numerze lutowym.
Nagrodzonym osobnikom zapewniamy szybką i uroczystą eksterminację.
Eksterminacji tej dokonamy poprzez przesłanie egzemplarza gry o jakże swojsko brzmiącej nazwie "EXTERMINACJA".

Red_Akcyjna komórka d/s Exterminacji

SINISTAR: UNLEASHED

Yanos

DEZYNSEKCJA KOSMOSU

Z grami, które były popularne na automatach albo komputerach 8-bitowych zawsze jest problem. Albo nikt w nie już nie gra, albo, co gorsza, ktoś próbuje przerobić je nowoczesne, pełnoprawne i olśniewające wizualnie tytuły, licząc na to, że kolorowe obrazki i sentyment sprzedadzą zalatujący naftaliną produkt. Najczęściej kończy się to porażką (vide ASTEROIDS, SENTIEL RETURNS, FROGGER), czasem z oryginału nie pozostaje niemal nic (BATTLEZONE) a w najlepszym przypadku rodzi się gra przeciętna, jak SINISTAR. Ona tylko robi ładne wrażenie. W środku jest pusciutka jak próżnia albo twardy dysk zaraz po formatowaniu.

Nie wiem, jak wyglądała ta gra w roku 1983, kiedy została wydana. Podobno jednak fabuła i cele rozgrywki pozostały niezmienione. Bełkot o tajemnej sile drzemiącej w głębi kosmosu i przybywającej by zniszczyć ludzkość możemy sobie darować, podobnie zresztą jak rozwijanie tematu, że jesteś pilotem międzygwiezdnego myśliwca i w imieniu Ziemi wyruszasz niszczyć tytułowego Sinistara.

Któż to, a właściwie cóż to jest? Dokładnie nie wiadomo, wygląda jak wielki, zmiksowany z robotem i cyborgiem prusak, albo bliżej nieokreślony robal. Sinistarów zresztą jest w tej grze przynajmniej kilkunastu, jeden groźniejszy od drugiego. Aby zobaczyć ostatniego brakło mi cierpliwości.

Sinistary owe (albo jeden zmieniający się co poziom gry, kto go tam wie) pragną przybyć do naszej przestrzeni przez specjalną bramę zawieszoną w przestrzeni kosmicznej, którą budują im małe robaczko-roboty, przypominające latające w kosmosie chrząszcze. Pomagają im większe i dużo większe robaczki, każdy uzbrojony w laser lub inne rakiety.

Zabawa wygląda więc tak - robaczki uaktywniają systematycznie portal, inne zawzięcie do ciebie naparzają i ganiają się z tobą. Ty też robisz im krzywdę jedną z 10 broni (rakiety, lasery, bomby itp.), przy wykorzystaniu różnych dopalaczy i specjalnych usprawnień (osłona, niewidzialność, boostery). W końcu przybywa Sinistar, pokrzykując grobowym głosem „Run, Coward", „Beware, I live" albo zatrważające kawałki (zapewne telapatycznie, bo dźwięk w próżni się nie rozchodzi).

Teraz musisz trochę się spocić, by przy pomocy sinibomb odesłać gościa do domu (tylko to na niego działa). Gdy zostaje pokonany (od kilku do kilkunastu minut ganiania się w kółko) zostajesz wessany w bramę i przenosisz się dalej. A tam, o dziwo, nowe robaczki budują, nowe robaczki strzelają, przybywa mocniejszy Sinistar...

Jedynym urozmaiceniem w walce są latające wszędzie mniejsze i większe asteroidy, które rozwalasz, by wydobyć z nich śmieszne gwiazdki (żółte i niebieskie), dające ci energię do poruszania się i strzelania bronią inną niż podstawowa. Ukryć się za tymi kamykami trudno.

I tak przez 19 regularnych i 5 bonusowych leveli. Muszę oddać sprawiedliwość, niektóre walki są ciekawe, niektóre Sinistary trudne do pokonania, a przeciwnicy nawet nieźle walczą. Cztery poziomy trudności pozwalają dopasować zabawę do twoich umiejętności, zaś najtrudniejszy z nich to marzenie masochisty.

Tak, bywa tu fajnie, lecz brak elementów innych niż latanie i walka potrafi znużyć. Przez pewien czas jest emocjonująco, jednak cierpliwa nuda wystawia z kąta nos już przy trzeciej misji.

Listę żalów niech uzupełni brak opcji multiplayer (tak zmarnowany potencjał!), anemiczne intro i brak fimilków miedzy misjami. Amen.

Dlaczego więc gra SINISTAR nie dostała oceny 2, a „aż" piątkę (co, przypominam, znaczy „przeciętna, dla fanów gatunku"). Dlatego, że jest najlepiej zrobioną wizualnie grą umiejscowioną się w kosmosie, jaką dotąd widziałem. Widzicie to zresztą na screenach. Oprawa graficzna to komputerowy high-end, znalazły się tu chyba wszystkie rozbestwione efekty, jakie mogą stworzyć nowoczesne akceleratory. Feeria barw, niesamowite, pulsujące kolory twego statku, błyski, dym i wspaniale pokazane bronie - to robi wrażenie. Przez chwilę pozwala zapomnieć o miałkości samej zabawy. Przez chwilę.

Tym bardziej, że na i tak dość wysokie wymagania sprzętowe należy patrzeć ironicznie. Poniżej 300 MHz w procku i szybkiej karty graficznej (przydaje się też 128 MB RAM) trudno planować wizualną ucztę i komfortową zabawę.

Opłaca się więc inwestować gotówkę w SINISTARA? Tylko, gdy jesteście bezkrytycznymi fanami strzelanek. W tym wypadku gra dostarczy sporo ciekawej i pięknej rozrywki.

Ja jednak do Sinistara nic nie mam. Niech sobie lata w tym kosmosie. Uninstall...

Ocena: 5

Produkcja: THQ

Wymagania: PII 233, 64 MB RAM, dopalacz Direct 3D lub Glide

Uwagi: Znowu nakłamali w wymaganiach

Ator

RAGE OF MAGES 2
NECROMANCER

RAGE OF MAGES była grą dobrą. W umiejętny sposób połączono w niej dwa będące kanonami gatunki: RTS i RPG, dodano kilka ciekawych pomysłów oraz polską wersję językową. Całość wymieszano programistyczną chochlą i powstał produkt, który miał w sobie to "coś", co sprawia, że gracze zawalają wszelkie spotkania, terminy i klasówki, byle tylko poświęcić "ostatnią godzinkę" na zabawę. Byłem jednym z tych graczy, dlatego też gdy dowiedziałem się o RAGE OF MAGES 2: NECROMANCER do zrecenzowania, wyskoczyłem z domu jak oparzony, ocierając się o śmierć dotarłem do Red_Akcji (wiecie, pijani kierowcy, sportowcy w dresach itp.) odpaliłem grę i...

pożałowałem, że przeżyłem drogę do pracy.

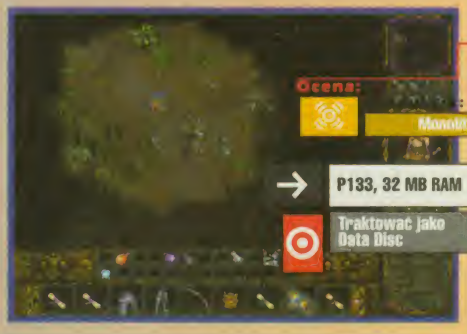
To, co zobaczyłem, zmusiło mnie do zmiany definicji terminu "totalnie olać sprawę". Na pierwszy rzut oka RAGE OF MAGES 2: NECROMANCER niczym nie różni się od jedynki. Ten sam rodzaj grafiki i muzyki, co ja mówię, ta sama grafika i muzyka. Te same i takie same, identycznie animowane potwory, ci sami bohaterowie, nawet w okienku przedstawiającym miasto nic się nie zmieniło. Poza tym wszystkie menu nadal są realizowane w najniższej rozdzielczości (640 na 480) i gdy wejdziemy w tryb 1024x768, stają się tak maciupkie, że nic nie widać. Sięgnąłem

jeszcze raz po płytkę. Może się pomyliłem, może to dodatek do gry, ale nie, przecież wyraźnie widziałem dwójkę. Trudno, służba nie druzba, pomyślałem, i zacząłem długą podróż w poszukiwaniu różnic.

Po kilkunastu godzinach gry zapłakałem. Znalazłem kilka poważnych "innowacji" i kilka drobnych. Niestety, większość dużych zmian jest in minus. Po pierwsze, zmienił się wydawca. Poprzednią część rozprowadzał Top Ware i bardzo dobrze zlokalizował grę, dodał do niej także porządną instrukcję. Teraz gra ukazała się razem z "czasopismem" Cool Games (tak zwykł mówić o nim wydawca, bo składa się ono głównie z płyty, instrukcji i poradnika). Rezultat jest taki, że gra nie została zlokalizowana, podczas gdy w "jedynce" wszystkie teksty pisane były piękną polszczyzną. Nie byłoby to może takie straszne, gdyby nie fakt, iż w NECROMANCERZE kwestie wypowiadane przez postacie są jeszcze dłuższe i jeszcze nudniejsze. Sama instrukcja jest wielkiego formatu (nieporęczna) i zawiera głównie powszechnie znane informacje, jak ta, że Load Game służy do odczytywania gry, ale ten zarzut można postawić każdej instrukcji, więc się dłużej nie czepiam.

Inna sprawa, że w bardzo obszernym dziale "Poradnik" znajdują się same ogólniki i błędne informacje, a wątpliwe konkrety można policzyć na palcach jednej ręki. Panie Magu, czy Pan grał w tą grę?

Druga sprawa dotyczy miasta. W tajemniczy sposób wyparował z niego nauczyciel walki wręcz i sztuk magicznych, a w tawernie przesiaduje coraz mniej gości, co spowodowało, że gracz ma bardzo często w danym momencie tylko jedno zadanie do wy-



boru, co czyni grę jeszcze bardziej schematyczną i zabiera nawet iluzję wolnej woli.

Trzeci zarzut dotyczy misji. Mimo że teoretycznie nic się one nie zmieniły, to jednak brak im polotu, pomysłów i czegokolwiek nowego. Polegają zwykle na przetoczeniu się przez planszę i rozwaleniu wszystkiego, co się rusza. Nudy.

Na szczęście pojawiło się kilka ulepszeń, niestety przez bardzo małe "u". Jest kilka nowych potworów. Głównie są to umarlaki: szkielety, licze, zombie. W roli przeciwników występują jeszcze pająki, jaszczurki i Sukkuby (skrzydlate magiczne coś). I to wszystko. Poza tym większość nowych stworów tylko symbolicznie (czytaj wyglądem zewnętrznym) różni się od weteranów. Przykłady? Licz to anorektyczny, nieco zmieniony mag, a pająk bardzo przypomina zachowaniem wiewiórkę (!).

W trybie Multiplayer dodano kilka nowych map (a na starych inaczej rozlokowano potwory) i wprowadzono zasadę, że ginący bohater pozostawia swoje przedmioty na placu boju podobnie jak potwory i nie wyparowują one w kosmos, jak kiedyś. W grze wieloosobowej pojawiły się również questy, czyli zadania wyznaczane w tawernach, polegające najczęściej na zabiciu jakiejś kreatury lub dostarczeniu gdzieś czegoś. Po wykonaniu powierzonej misji dostaje się od "barmana" do wyboru kasę, doświadczenie, magiczne pergaminy, ciuch lub potwora jako ochroniarza.

I tyle. Zostało jeszcze kilka zmian na plus i minus, ale nie będę już nimi zadręczał ani ciebie, ani siebie. Po prostu potraktuj ten produkt jako słaby Data Disk i jeżeli skończyłeś "jedynkę" i chcesz więcej, to leć do kiosku.

W innym wypadku lepiej iść do karczmy i wydać pieniądze na bezalkoholowe piwo.

DARK TIDE

MONSTRUM NA STOLE

Pro Tour Qualifier to taki rodzaj turnieju, na którym starają się być wszyscy poważni gracze. Nie inaczej sprawa miała się z PTQ Chicago, który odbył się Warszawie 9 października. Co prawda jak na imprezę tej rangi przyjechało niewiele osób, jednak w dziewięćdziesięciu procentach byli to gracze z pierwszych lokat polskich rankingów. PTQ rozgrywany był w formacie Urza's Block Constructed, co oznacza, że w taliach dopuszczalne były wyłącznie karty z Urza's Saga, Urza's Legacy oraz Urza's Destiny. Zapewniło to dużą różnorodność decków, były obecne takie archetypy jak Sneak Attack, Wildfire, ConTroll, Stompy, Sligh i inne, mniej popularne. Po eliminacyjnych rundach rozgrywanych systemem szwajcarskim, w finałowej ósemce znalazły się następujące osoby (w nawiasach rodzaj talii, jaką grał dany zawodnik):

1. Cezary Szczegielniak (White Weenie - kombo)
2. Marcin Cieślikowski (Sneak Attack)
3. Mateusz Mróz (Wildfire)
4. Przemek Oberbek (Sneak Attack)
5. Adrian Ciszek (czerwono-zielone weenie)
6. Michał Macioszczyk (ConTroll)
7. Paweł Karaszewski (Dark Tide)
8. Mariusz Górniak (Wildfire)

Wart odnotowania jest fakt, że do finałów dostały się wszystkie startujące osoby z Team Reset (Mateusz, Paweł oraz niżej podpisany), którym pomaga Nasza Ulubiona Gazeta (podwyżka w drodze...). Z top 8 po zaciekłej rywalizacji w ścisłym finale znaleźli się Paweł Karaszewski i Cezary Szczegielniak. Tutaj bez większych problemów zwyciężył Paweł, co dało mu pierwszą nagrodę - bilet do Chicago.

Dlaczego zaczynam takim sprawozdaniem w pigułce? Otóż do tej pory bywało tak, że najsilniejsze talie z formatów „blokowych" były adaptowane do rozgrywek w popularnym typie drugim. W tym konkretnym przypadku, po rotacji związanej z pojawieniem się nowego samodzielnego dodatku, do nowego Type II oprócz rozszerzeń z Urza's Block będą należały najnowsze Mercadian Masques oraz rzecz jasna 6th Edition. Jak widać różnice nie są aż tak duże, jakby na pierwszy rzut oka można było przypuszczać. Taliami, które będą miały sporą szansę na zaistnienie w nowym typie drugim są niewątpliwie ConTroll, Squirrel-Prison, Replenish oraz Dark Tide. Właśnie o tym ostatnim decku chciałbym napisać szerzej.

A oto i on w całej okazałości (jest to wersja przedstawiona przez międzynarodowy Team Legion, różniąca się zasadniczo od wariantów występujących wcześniej, a będąca podstawą przeróbek zrobionych przez Pawła Karaszewskiego, dających mu zwycięstwo:

4 Bubbling Muck
4 Yawgmoth's Bargain
3 Yawgmoth's Will
3 Stroke of Genius
4 Dark Ritual
4 Frantic Search
4 Turnabout
2 Cloud of Faeries
3 Energy Field
2 Snap
1 Rescind
1 Peregrine Drake
13 Swamp
8 Island
2 Remote Isle

sideboard:
3 Rapid Decay
2 Rescind
4 Duress
4 Hibernation
1 Stroke of Genius
1 Energy field

Na pierwszy rzut oka trudno stwierdzić, cóż ten deck właściwie robi. Spieszę z wyjaśnieniami: otóż przez pierwsze kilka tur de facto nie robimy niczego ważnego, może oprócz prób spowolnienia szybkich, agresywnych decków (służą nam do tego zwłaszcza Energy Field'y, ale także Snap'y, Rescind, Turnabout'y czy Cloud of Faeries). Gdy uzbieramy nieco mana (minimum dwa lądy dające niebieską mana i dwa dające czarną, choć jeśli nie musimy się spieszyć dobrze jest mieć nieco więcej swampów) staramy się zainicjować właściwe działanie decku. O ile to możliwe wystawiamy Yawgmoth's Bargain i dobieramy tyle kart, ile tylko możemy nie narażając się na przegraną. Czasem musimy też dawać sobie radę bez Bargain'a. Tak czy inaczej, próbujemy wyprodukować jak najwięcej mana - robimy to rzucając Bubbling Muck (najlepiej kilka razy), a następnie posługujemy się

„darmowymi" zaklęciami takimi jak Frantic Search, Cloud of Faeries, Snap, Peregrine Drake. Warto zauważyć, że już po dwóch Bubbling Muckach takie niepozorne Cloud of Faeries daje nam 2 czarne mana. Jeszcze dużo większe zastrzyki mana dostarczają nam Turnabout'y odtapowujące nasze lądy.

Po uzbieraniu sensownej ilości mana możemy rzucić Stroke of Genius dobierając jak najwięcej kart, (ale na tyle mało, żeby być w stanie dalej ciągnąć kombo). Powtarzamy całą procedurę - rzucamy kolejne Bubbling Mucki, produkujemy jeszcze więcej mana. Każde zaklęcie staramy się używać dwa razy (dzięki Yawgmoth's Willow). Zazwyczaj wtedy będziemy już w stanie zakończyć całą procedurę rzucając gigantycznego Stroke of Genius, tym razem w przeciwnika, któremu skończy się biblioteka.

W czym leży siła Dark Tide'a? Jest niewątpliwie deckiem dość szybkim - nierzadko zabija w 4-5 turze, czyli jest szybszy niż większość agresywnych talii. Jest również zaskakująco stabilny - rozpoczęte raz kombo prawie zawsze kończy się wygraną. Jest to również deck wyjątkowo elastyczny. Na ten ostatni aspekt warto zwrócić uwagę - wymienię kilka kart o różnorakich zastosowaniach:

* Turnabout: w trakcie komba dostarcza mana, gdy gramy przeciw deckowi kontrującemu w turze przeciwnika poprzedzającej kombo tapujemy mu lądy, przeciwko agresywnym weenie spowalniamy je tapując przeciwnikowi stworki.

* Cloud of Faeries, Snap, Peregrine Drake - w trakcie komba dostarczają mana, przed kombem spowalniają grającego agresywnie przeciwnika.
* Frantic Search - dostarcza mana a zarazem przeszukuje bibliotekę.
* Stroke of Genius - dostarcza nam kart a zarazem służy do zabicia przeciwnika

Jedynymi kartami, które nie przydają się w samym kombie są lądy, Rescind (ma on jednak Cycling) oraz Energy Field'y (jednak przeciwko niektórym deckom one de facto wygrywają nam grę). Sideboard stara się zrównoważyć słabości naszego decku. Rapid Decay jest głównie przeciwko innym kombo-deckom (np. Replenish'owi), może także się przydać przeciwko wrogim Yawgmoth's Will'om. Rescind pozwala nam wygrać w ekstremalnych sytuacjach, (gdy np. przeciwnik wystawi Abundance bądź Arcane Laboratory, co bez Rescinda uniemożliwiłoby nam wygraną). Duress jest bardzo przydatny w walce z control deckami, zwłaszcza opartymi na kolorze niebieskim. Hibernation rzecz jasna jest kartą na Stompy. Dodatkowy Energy Field przydaje się w walce ze slighem, ale też np. Counter Troll i inne decki na pewno się nie ucieszą z jego obecności. Dodatkowy Stroke of Genius jest przydatny, jeśli gramy przeciwko taliom z discardem.

I tu właśnie przechodzimy do słabości Dark Tide'a. Jest nią właśnie discard, wsparty w miarę szybką ofensywą. A takich decków wszak nie brakuje - choćby w miarę popularne control black i nowy pseudosuicide. Komplet Duress'ów i Raveonous Rats przeszkadza nam tak bardzo głównie dlatego, że oprócz niszczenia naszej ręki (a więc utrudniania startu komba) dodatkowo niszczy Energy Field'a, który w innym przypadku pozwalałby nam przetrzymać bez problemów pierwsze tury. Z całą resztą pola gry nasz kombodeck lepiej lub gorzej sobie radzi, ale takie czarne talie to niemal pewna przegrana. Cóż, na szczęście nie są one aż tak bardzo popularne.

Na koniec zastanówmy się, jak środowisko typu drugiego może wpłynąć na konstrukcję Dark Tide'a. Jest to o tyle trudne, że w chwili, w której piszę te słowa, Mercadian Masques jeszcze nie weszło do Type II, a więc metagame jest de facto nieznane. Jednak pewne generalne wnioski można wysunąć. Na pewno będzie trzeba w poważniejszy sposób potraktować zagrożenie ze strony talii kontrujących - głównie z powodu kontr, które nie wymagają płacenia mana przy użyciu (a więc Thwart a zwłaszcza Misdirection). Pewnym rozwiązaniem będzie Defense Grid w sideboardzie.

Problemem może być też przyspieszenie środowiska względem Urza's Block Constructed. Zmusi nas to prawdopodobnie do mocniejszej defensywy - np. być może Snap'y pojawią się w większej liczbie, zaistnieje potrzeba włożenia Embargo bądź War Tax... Za wcześnie jeszcze, by zastanawiać się nad szczegółami.

Niewątpliwie dostaniemy za to do ręki zaklęcia umożliwiające przeszukiwanie biblioteki, co w praktyce powinno przyspieszyć moment zainicjowania komba. Warto tu wspomnieć zwłaszcza o Brainstorm'ie, Vampiric Tutorze oraz Mystical Tutorze. W Urza's Block Constructed najlepszą kartą do naszego decku przydatną do przeszukiwania biblioteki był Raven Familiar.

W typie drugim istnieje więcej kart bardzo utrudniających życie naszemu deckowi - przykładem takiego zaklęcia może być Armageddon. Właśnie takie zaklęcia mogą nas zmusić do upchania jakimś sposobem w Dark Tide kilku kontr, choć tego typu zmiany de facto spowodowałyby konieczność przebudowania całej talii (nie byłby to już deck nastawiony na jak najszybsze kombo, ale talia kontrolna z kombem jako sposobem na zwycięstwo). Niestety, nie jesteśmy w stanie przewidzieć, czy takie rozwiązanie będzie miało sens.

Na zakończenie chciałbym przedstawić przykładową rozgrywkę zakładając, że zaczynamy i mamy raczej przeciętną rękę (mam nadzieję, że to przekona ostatnich niedowiarków o potencjale Dark Tide'a):

1 Tura:
My: Swamp.
Przeciwnik: Forest, Wild Dogs

2 Tura:
My: Island.
Przeciwnik: Rancor na Wild Dogs, atak (16 życia), Elvish Lyrist (na wypadek Energy Field'a)

3 Tura:
My: Swamp.
Przeciwnik: Atak (11 życia), Albino Troll.

4 Tura
My: Island. Dark Ritual, Bubbling Muck, Bubbling Muck, Peregrine Drake, Yawgmoth's Bargain. Do tej chwili mamy, jeśli wszystko robiliśmy sensownie - np. przed wystawieniem Drake'a tapnęliśmy wszystkie lądy, taką sytuację: odtapowane 2 wyspy, odtapowane 2 bagna (każde z nich potencjalnie dające 3 mana), zero kart w ręce, zero mana w Mana Pool, Drake i Bargain na stole. Ciągniemy z Bargaina kartę, drugą, trzecią... w sumie 10 (mamy jeden punkt życia). Snap w Drake'a (2 mana w poolu), Drake na stół (5 mana w poolu), Frantic Search (9 mana). Bubbling Muck (8 mana), musimy ryzykować: Stroke of Genius w siebie - dobieramy 6 kart. 0 mana w poolu, odtapowane 2 wyspy i swamp. Snap Darke'a, Drake na stół (4 mana, wszystko odtapowane). Frantic Search. Bubbling Muck (9 mana). Turnabout w swoje lądy (17 mana). Yawgmoth's Will, 4 Bubbling Mucki z grobu (10 mana, każdy Swamp produkuje 9 mana). Zagrywamy teraz już tylko karty z graveyardu: Snap w drake'a, Drake na stół (33 mana), kolejny Snap w Drake'a, Drake na stół. (56 mana) Turnabout (72 mana). Frantic Search (90 mana), Frantic Search (108 mana). Tapujemy wszystkie lądy, Dark Ritual z Grobu (130 mana).

Można by dłużej, ale czas kończyć artykuł - Stroke of Genius w przeciwnika - ma dobrać 127 kart. Wygraliśmy. Warto zwrócić uwagę, że gdyby przeciwnik nie zaatakował nas Elvish Lyrist, a chciałby ją wykorzystać na zniszczenie Bargaina, to wyszłoby dokładnie to samo a nawet lepiej, (mielibyśmy punkt życia więcej, co byśmy wykorzystali dociągając jeszcze jedną kartę).

Mam nadzieję, że nigdzie nie pomyliłem się, choć sami widzicie, że ta talia, jak się rozkręci, to zamienia się w monstrum. Takim to oto zachęcającym do zabawy Dark Tide'm akcentem muszę kończyć.

Słyszałeś??? Widziałeś???

CLASSIC

SIXTH EDITION

ZAGRAJ!!!

Do Zestawu Wprowadzającego Szóstej Edycji MTG dołączono zasady gry w języku polskim

Szósta Edycja® (gra i książka) do nabycia w salonach EMPiK na terenie całego kraju, księgarniach i sklepach branżowych.

MAGIC The Gathering

Wizards OF THE COAST

ISA

ADVANCED LEVEL

Pytania i sprzedaż wysyłkowa: (022) 634 47 90, lub na e-mail isa@isa.pl

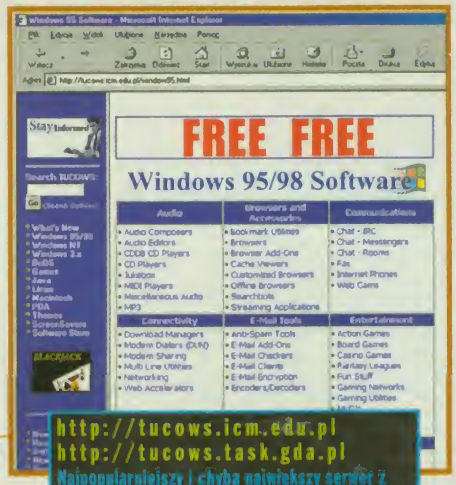
WIZARDS OF THE COAST, Magic: The Gathering, Magic, Classic, oraz logo poziomów gry są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc. ©1999 Wizards of the Coast, Inc.

SOFT ZA FRIKO

INTERNET PEŁEN DARMOCHY

Misieć

Wiadomo powszechnie, że oprócz spełniania roli bardzo szybkiego i wygodnego listonosza czy też miejsca wirtualnych spotkań na IRC-u, Internet jest niewątpliwie największą skarbnicą i magazynem wszelkiego typu zupełnie darmowego stuffu (programów, wygaszaczy ekranu, tapet czy innych zupełnie zbędnych gadżetów). Praktycznie od zawsze istniały wyspecjalizowane serwery, które dysponując wolną przestrzenią dyskową udostępniały wszystkim chętnym gigabajty zgromadzonego oprogramowania.



http://tucows.icm.edu.pl
http://tucows.task.gda.pl
Najpopularniejszy i chyba największy serwer z programami free- i shareware

Chyba najpopularniejszym tego typu serwerem jest TUCOWS, czy jak kto woli DWIE KROWY, z charakterystycznym czarno-biało-mlecznym logiem. Znaleźć na nim można masę shareware'owego czy freeware'owego oprogramowania, nie tyko dla Peceta z Windą na pokładzie. Również zwolennicy Maca, Linuxa czy też egzotycznego Be-OSa znajdą zawsze dla siebie coś ciekawego.

Dzięki licznym mirrorom rozsianym po całym świecie, w tym kilku naprawdę szybkim w Polsce (http: //tucows. icm. edu. pl, http: //tucows. task. gda. pl) , mimo zapchanych łączy nie powinno być większego problemu ze ściąganiem plików, nawet przez modem.

Inny znany, lecz trochę mniej popularny serwis tego rodzaju prowadzi firma CNET, a dostępny jest on pod adresem http: //www. download. com. Trafić do niego można również wystukując w przeglądarce adresy http: //www. shareware. com i http: //www. freeware. com. Niestety, korzystanie z niego jest znacznie wolniejsze niż z poczciwych Krówek, ale biblioteka dostępnych programów jest zbliżona wielkością, choć nieco inna.

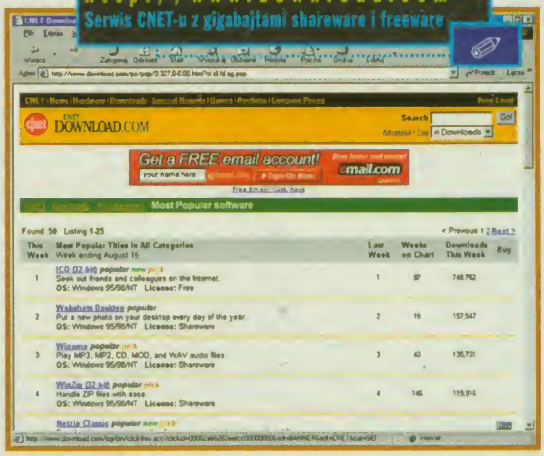
Dodatkową zaletą tego serwisu jest możliwość skorzystania z ogromnego zbioru sterowników do wszelkiego typu urządzeń, począwszy od kart graficznych, przez drukarki i modemy, a skończywszy na skanerach i myszach.

Podobny serwis, gromadzący wszelkiego typu oprogramowanie shareware i freeware stworzone przez naszych rodzimych programistów, powstał i rozwija się pod adresem http: //polskie. programy. nom. pl. Wszystkim internautom polecamy odwiedzenie tego miejsca, gdyż tylko w ten sposób można zwiększyć zainteresowanie polską twórczością informatyczną, a czasami jej poziom nie odbiega wcale od zagranicznych produktów.

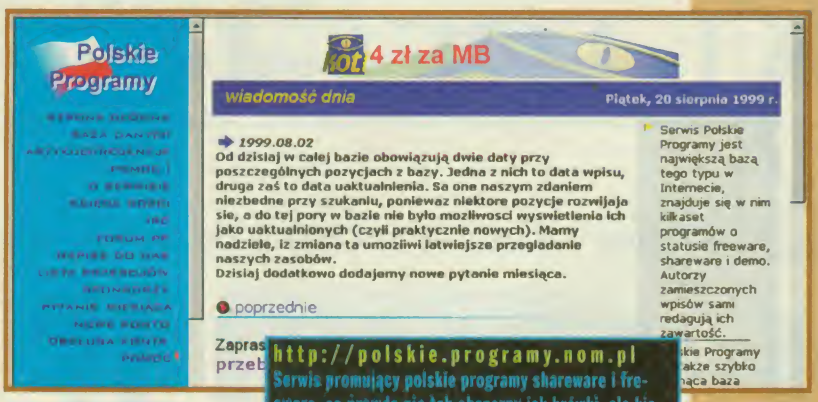
NIE TYLKO PROGRAMY

O tym, że z Internetu można darmo ściągnąć freeware'owe czy shareware'owe oprogramowanie wie większość z tych, którzy kiedykolwiek zabłąkali się do sieciowego świata. Nie wszyscy jednak wiedzą, że można w nim znaleźć (także dar-

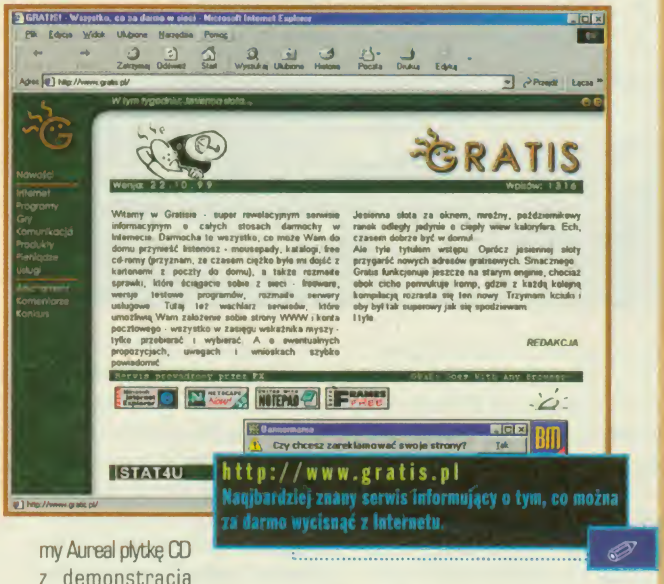
http://www.kartki.riva.com.pl.
Odwiedzając ten adres możesz wysłać komuś kartkę pocztową z dedykacją. Niestety tylko wirtualną, ale za to zupełnie za darmo i bez znaczka pocztowego.



http://www.download.com
Serwis CNET-u z gigabajtami shareware i freeware

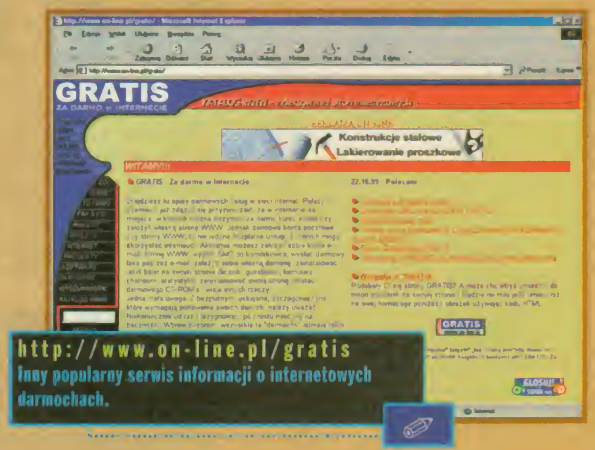


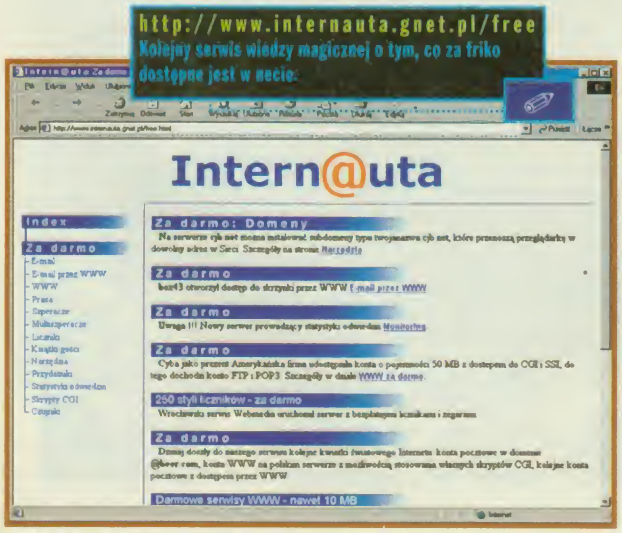
mowe) zupełnie materialne i realne przedmioty, takie jak płyty CD, katalogi, kasety video czy audio. Zawierają one najczęściej reklamówki różnych firm, testowe wersje oprogramowania, a nawet bezpłatne egzemplarze czasopism. Niestety, większość z tych promocji nie obejmuje naszego kraju, chociaż zdarzają się również pozytywne wyjątki. Niedawno otrzymałem od firmy Aureal płytkę CD z demonstracją możliwości kart dźwiękowych z technologią A3D, wystarczyło tylko wypełnić odpowiedni formularz na stronie WWW.



W sieci znaleźć można kilka serwisów WWW, których autorzy zgromadzili informacje na temat tego, co można wydobyć z Internetu zupełnie darmo. Serwisy te nie ograniczają się tylko do bezpłatnego software'u czy innych gadżetów, można w nich znaleźć także dokładne informacje o tym, gdzie darmo zakładane są konta pocztowe i prywatne strony WWW, gdzie znaleźć można ładny licznik odwiedzin, statystyki i skąd wysłać wiadomość SMS na telefon komórkowy.

Jeden z takich serwisów znaleźć można pod adresem http: //www. gratis. pl, inne pod adresami http: //www. on-line. pl/gratis i http: //www. internauta. gnet. pl/free.





shareware, freeware - co to oznacza

Instalując na naszym komputerze program typu SHAREWARE pozwalamy sobie przez jakiś czas korzystać zupełnie darmo z pełnowartościowego, komercyjnego produktu. Po okresie próbnym (najczęściej 15 lub 30 dni) musimy zgodnie z licencją albo usunąć program z dysku i przestać z niego korzystać, albo zapłacić autorowi, w zamian za co otrzymamy prawo do bezterminowego użytkowania softu.

Ciekawą odmianą programów typu SHAREWARE są programy CARDWARE. Aby zarejestrować taki program wystarczy wysłać jego autorowi ładną kartkę pocztową. To tak niewiele, a twórcy programu daje satysfakcję, że ludzie z różnych zakątków świata korzystają z jego dzieła.

Instalując program typu FREEWARE możemy cieszyć się nim do woli i nie ponosimy za to żadnych kosztów, nie ma tu też mowy o żadnych okresach próbnych itp. Nie wolno nam jednak w żaden sposób ingerować w sam program, próbować go dekompilować, zmieniać cokolwiek w opisach czy instalacji, a co gorsza go sprzedawać. Autor programu zgodnie z licencją cały czas pozostaje jego właścicielem i wszelkie prawa autorskie należą właśnie do niego.

Jest jeszcze jedna wersja programów, dość często spotykana na wszelkiego rodzaju cedekach dołączanych do czasopism czy też w Internecie, czyli tzw. CRIPPLED VERSION. Program jest w tym wypadku pozbawiony niektórych funkcji (np. zapisu, drukowania czy w jakiś inny sposób ograniczających pełne działanie produktu), lecz można się z nim śmiało zapoznać.

W czasie, gdy reprezentacja Europy zacięcie broniła honoru Starego Kontynentu na turnieju Frag3, delegacja z Polski uczyła Czechów grać w QUAKE. Praskie party Quakehazard zostało zdominowane przez polską ekipę, która zgarnęła prawie wszystkie trofea. Turniej Q1 zakończył się absolutną dominacją Polaków — wygrał Headhunter przed Insane, trzeci był Thrawn. Trawa awansował oczko wyżej w turnieju Q3, wygranym oczywiście przez HH. Wygląda na to, że chłopcy w końcu przesiądą się na Q3, a przynajmniej będą weń grać równie często, co w Q1.

Najstarszy polski serwis kwakowy, quake.org.pl, znajduje się w stanie śmierci klinicznej. Trwają zaawansowane prace nad przeniesieniem go do Krakowa lub Poznania, a na efekty tej operacji nie trzeba będzie, mam nadzieję, długo czekać.

Umarł już praktycznie serwer resetowy. Rozmowy w sprawie nowego łącza utknęły w martwym punkcie... Jedyne, co pozostaje, to trzymać kciuki.

Istniała kiedyś gra, która zachwiała na moment kwakową wiarą fanów id Software. DUKE NUKEM 3D uderzył z mocą trzy i pół roku temu, a jego sukces ma powtórzyć DUKE NUKEM FOREVER, gra korzystająca z silnika UNREALA. Smutną wiadomość przyniósł opublikowany niedawno wywiad z szefem Apogee, developera DNF. George powiedział, że grę dzieli od premiery „przynajmniej sześć miesięcy". Uwzględniając małą zakładkę na ewentualne wyszukiwanie błędów w kodzie, wygląda na to, że instalację przeprowadzimy w przyszłe święta.

Popularność dema UNREAL TOURNAMENT okazała się zdecydowanie mniejsza, niż wskazywałby na to początkowy zamęt. Mimo niezaprzeczalnych zalet gry, dopracowanego kodu sieciowego, dynamiki i ciekawych broni, zdecydowana większość maniaków FPP tkwi przy Q3TEST. Nie wiem, czy to dobrze, czy źle, oby nie okazało się, że wygra produkt gorszy.

QUAKE WORLD

FRAG NEWS ALL OVER THE WORLD
+ LONDON + WARSAW + NEW YORK + CIUĆKOWO ZDRÓJ +

CPL ATAKUJE

Zgodnie z prognozą sformułowaną w jednym z poprzednich numerów, Cyberathlete Professional League do maksimum wykorzystuje wpadkę PGL (odwołanie sezonu jesiennego). Kilka tygodni temu dobiegł końca turniej organizowany co roku w Dallas podczas Halloween — The Frag. Trzecia edycja imprezy okazała się najbardziej prestiżową ze wszystkich do tej pory rozegranych. Oprócz śmietanki zawodników amerykańskich (zauważalne braki: część Abuse i DR) pojawiła się niespotykana do tej pory w USA liczba Europejczyków. Rozpoczęta przed turniejem dyskusja na temat wyższości stylu euro nad amerykańskim nabierała tempa wraz z rozwojem wydarzeń na placu boju.

Ostatecznie mistrzem Frag3 okazał się stary znajomy, Anglik Hakeem. Uznawany do tej pory za specjalistę od gry w teamach, pokazał na co go stać przy odrobinie treningu. Trzeba jednak przyznać, że sparringpartnera miał raczej niezłego — Xenona. Faworyt ze Skandynawii skończył ostatecznie na 5 miejscu, premiowanym czekiem na 2000 USD i biletem lotniczym na następną imprezę. Hakeem zainkasował pięć razy więcej.

Spory zawód europejskim kibicom sprawił Kane, uznawany za najlepszego obecnie gracza Q1. W pierwszym swoim pojedynku (w fazie „final 32") pokonał Kinga (tego samego, z którym grałem rok temu w Dallas:) później jednak przegrał jednym fragiem z Timberem i czterema z RiXem. To chyba coś więcej niż pech...

Wiadomością, która poruszyła kwakowy światek, było ogłoszenie terminu i lokalizacji kolejnego turnieju CPL. W marcu przyszłego roku w Los Angeles odbędzie się impreza, jakiej jeszcze nie było. Suma nagród wypłacanych W GOTÓWCE wyniesie 100 tys. USD. Zwycięzca otrzyma czterdzieści kawałków (około 1.7 miliarda starych złotych) nie licząc dorzucanego zwykle przez sponsorów sprzętu komputerowego. Przypomnę, że Ferrari 328 wygrane przez Thresha dwa lata temu zostało wycenione na około 36 tys. USD. Kto wie? Może Dennis zajęty ostatnio biznesem stanie w turniejowe szranki i powtórzy swój olbrzymi sukces sprzed lat? Taki turniej byłby chyba marzeniem każdego widza.

KIY czy MARCHEWKA

RooS

Spora liczba listów od czytelników zmusiła mnie do wyjaśnienia kilku spraw dotyczących Q3 i UT.

Po pierwsze, porównanie obu gier zamieszczone w Resecie kilka miesięcy temu powstało na podstawie dostępnych wtedy wersji programów. Od tego czasu UNREAL TOURNAMENT zmienił się nie do poznania, Q3 przeszedł tylko lekki face lifting. Mając pod ręką najnowsze internetowe demo UT i Q3Test 1.08 bez bicia przyznaję, że zdecydowanie przyjemniej gra się w UNREALA.

Epic wyprodukował grę bardziej dynamiczną, krwawą, wymagającą natychmiastowej reakcji zamiast półgodzinnych podchodów. Klimatem przypomina mi DUKE NUKEM 3D, podczas gdy Q3 nie przypomina niczego bliżej mi znanego. id Software stara się wyprodukować grę dla mas, przyciągającą jaskrawymi kolorami pudełek z amunicją i modelami w kształcie gałki ocznej (co to za pomysł??), podczas gdy Epic słucha uważnie życzeń internetowej społeczności i wiele z nich natychmiast implementuje. Postęp, który dokonał się na przestrzeni ostatnich kilku miesięcy, jest po prostu olbrzymi. Kod sieciowy jest moim zdaniem równie dobry, jeżeli nie lepszy, niż w Q3TEST 1.08.

W chwili, gdy czytacie te słowa, powinno być już dostępne ostateczne demo Q3 (wersja 1.09). Nie mogę się wprost doczekać tego momentu, gdyż dowiem się w końcu, czy będę grał w tą grę. Gdyby, nie daj Boże, prawie nic się nie zmieniło, z żalem pożegnam kwakowy świat...

Narodziny TEMPLAYA

Frag3 okazał się ważnym turniejem z jeszcze jednego powodu — po raz pierwszy w doskonałych warunkach sieci lokalnej spotkało się kilkanaście drużyn, aby walczyć o miano najlepszego klanu Q3. Zawody nosiły miano „nieoficjalnych", co oznaczało głównie brak nagród za zwycięstwo. Mecze rozgrywano na tych samych maszynach, co główny turniej Frag3.

Wielkimi nieobecnymi byli zgłoszeni do gry członkowie SK. Tłumacząc się brakiem snu i zmęczeniem poszli po prostu do hotelu, nie przejmując się honorem Europy:). Ciekawe, czy podobnie jak Thresh po meczach z Nine będą tłumaczyć się jet-lagiem?

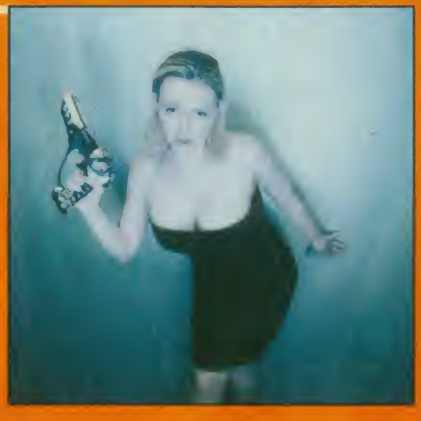
Mistrzem pierwszego poważnego turnieju teamów została ekipa Negative Burn, pokonując w finale kilkoma fragami Stickmen (klan Wombata). Trzecie miejsce przypadło Abuse i Nigthbreed, ze względu na brak czasu nie rozegrano meczu wyłaniającego jedynego brązowego medalistę. Bardzo wątpliwe jest, by CPL zorganizowała osobny turniej klanów. Prawdopodobnie przyjdzie nam czekać aż do następnego sezonu PGL, który, jeżeli się odbędzie, może nieźle zatrząść kwakowym światkiem.

Choć trudno w to uwierzyć, dopiero miesiąc temu w stolicy Rzeczpospolitej powstała gralnia komputerowa wyposażona w przyzwoity sprzęt i stałe łącze internetowe. Arena istnieje już ponad rok, jednak łącze założono tam ledwie kilka tygodni temu, ku uciesze gawiedzi. Redakcja Quakeworlda życzy warszawskim talentom udanego debiutu w świecie LPB;)

Premiera Voodoo 4 (nazwa kodowa — Napalm) zbliża się wielkimi krokami. Podczas listopadowych targów Comdex odbędzie się prezentacja możliwości karty. Specjaliści od marketingu 3dfx twierdzą, że wspomagana odpowiednim procesorem osiągnie 100 FPS w rozdzielczości 1024x768 i 32 bitowym kolorze. Brzmi apetycznie, tylko co oznacza sformułowanie „odpowiedni procesor"?

Xatrix Entertainment robi WOLFENSTEIN 2000! Wiadomość gruchnęła w internecie kilka tygodni temu i została oficjalnie potwierdzona przez odpowiednie władze. Gra oparta na silniku QUAKE3 jest już podobno mocno zaawansowana, a planowaną datą sprzedaży są przyszłe święta. Wszyscy młodociani kwakowcy, nie pamiętający czasów DOOMA lub nawet początków Q1, będą wreszcie mieli pojęcie o grze, która rozpoczęła gigantyczną już dziś manię strzelanek FPP.

Lada moment w USA ukaże się numer Playboya ze starą znajomą Killcreek na jednej z rozkładówek. Bliska „przyjaciółka" Johna Romero występuje przed kamerą ubrana, jednak dosyć skąpo. Jej walory możecie ocenić sami na zamieszczonym zdjęciu.



John Carmack stara się utrudnić życie hackerom i cheaterom tak bardzo, jak to tylko możliwe bez przesuwania terminu premiery Q3:A na rok 2000. Wszystkie dane przesyłane między klientem a serwerem będą zaszyfrowane, na dodatek program będzie mógł sprawdzać CRC plików na dyskach potencjalnych oszustów. Wszystkie zabezpieczenia da się oczywiście obejść, czego dowiódł chociażby młody Norweg, rozgryzając sposób kodowania filmów DVD. Istnieje jednak problem przy takim podejściu do sprawy: napisanie proxy w stylu Qizmo będzie o wiele, wiele trudniejsze.

Konkurs półżywych z przerażenia

Half Life była grą przerażającą, wie o tym każde dziecko. Odrażające, szczerzące kły potwory, wspomagane przez uzbrojonych po zęby komandosów, wywoływały gęsią skórkę nawet u największych osiedlowych twardzieli. Z czasem wszystkie maszkary zdążyły spowszednieć, spleśnieć, dostać pcheł i połamać sobie spróchniałe zębiska. Doszło do tego, że groźniejsza wydaje się pani od fizyki, niż strzelające piorunami zielone stwory.

Aby zaradzić tej sytuacji, postanowiliśmy zorganizować konkurs dla artystów. Zadanie jest proste - zaprojektujcie stworzenie, które zatrzymałoby akcję serca u Arnolda. Technika wykonywania prac jest zupełnie dowolna, może to być obraz olejny, miedzioryt, trójwymiarowy rendering, trace, odręczny szkic w zeszycie do polskiego, cokolwiek. Wszystkie prace zostaną ocenione przez okrutny sztab Resetowych Grafików, a następnie zmieszane z błotem. Autorzy maszkar, które będą na tyle silne, aby powstać z błota i nadal straszyć zostaną nagrodzone. W puli nagród mamy 5 gier Half Life: Opposing Force, 10 oryginalnych koszulek Half-Life: Opposing Force oraz 10 gier Ceasar 3. Nagrody zostaną jak zwykle niesprawiedliwie rozdane wśród autorów 10 najlepszych potworów.

Na wasze prace (listy z dopiskiem, lub maile z tytułem „Konkurs półżywych) czekamy do końca stycznia. Listę osób nagrodzonych ogłosimy w numerze marcowym. Nagrody prześlemy pocztą.

Ledwie żywy sztab resetowy

prenumerata

Reset

Prenumerata półroczna .....26 zł
Prenumerata roczna .....50 zł

Reset CD

6 wydań: .....49 zł
12 wydań: .....89 zł

O zawartości PŁYTY CD czytaj na str. 7.

pismo Reset wraz z CD

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 15 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer listopadowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć **do nas** do 15 października, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od grudnia. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 828-55-81.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami.
Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

Numery archiwalne

Posiadamy numery:

Reset
5,6,7,11,12/97
1,2,6,7,8,10,11,12/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11/99
2.50zł/egz.

W komplecie z RESET oraz RESET CD nr 1/99 okulary 3D.

Reset CD
2,3,4,5,6,8,9,10/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11/99
7zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 828 55 81

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Jeśli już wypełniłeś kupon prenumeraty idź do banku, albo na pocztę i wpłać wypisaną na kuponie sumę pieniędzy. Teraz wystarczy już spokojnie czekać, aż nowy Reset sam zapuka do Twojej skrzynki.

Przypominamy, że przysłanie do Redakcji nieopłaconego kuponu nie jest równoznaczne z zamówieniem prenumeraty.

Zamawiam prenumeratę*

Reset
MAGAZYN CYBER REWOLUCJONALNY

	6 mies.	12 mies.
Reset	26 zł	50 zł
Reset CD (pismo Reset z CD)	49 zł	89 zł

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru: [ ]

Zamawiam numery archiwalne

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam następujące numery
Reset w cenie 2.50 zł /egz.,
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1 egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

Reset
MAGAZYN CYBER REWOLUCJONALNY

	6 mies.	12 mies.
Reset	26 zł	50 zł
Reset CD (pismo Reset z CD)	49 zł	89 zł

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru: [ ]

Zamawiam numery archiwalne

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam następujące numery
Reset w cenie 2.50 zł /egz.,
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1 egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

Reset
MAGAZYN CYBER REWOLUCJONALNY

	6 mies.	12 mies.
Reset	26 zł	50 zł
Reset CD (pismo Reset z CD)	49 zł	89 zł

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru: [ ]

Zamawiam numery archiwalne

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam następujące numery
Reset w cenie 2.50 zł /egz.,
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1 egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

Reset
MAGAZYN CYBER REWOLUCJONALNY

	6 mies.	12 mies.
Reset	26 zł	50 zł
Reset CD (pismo Reset z CD)	49 zł	89 zł

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru: [ ]

Zamawiam numery archiwalne

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam następujące numery
Reset w cenie 2.50 zł /egz.,
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1 egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

KONKURS LEGO
ROZWIĄZANIE

No cóż, nie ukrywamy, że konkurs był trudny. Nie był jednak trudny na tyle, żeby nasi niesamowici czytelnicy nie poradzili sobie z nim w mgnieniu oka. Tym którzy mieli jakiekolwiek wątpliwości podajemy prawidłowe odpowiedzi:

Ile jest Legolandów na świecie i w jakich państwach się znajdują?
- dania, usa i anglia

Z jaką dokładnością wykonywane są klocki lego?
-0,005mm

W którym roku zostały opatentowane klocki lego?
-1958

Skąd się wzięło i co oznacza słowo LEGO?
-lego oznacza po łacinie „składam", zaś nazwa pochodzi od duńskich słów „leg godt" - „dobrze się bawić"

Ile gier związanych z LEGO opisywane było na łamach Resetu.
- „Adventures on lego island"

Jak nazywa się seria klocków lego przeznaczonych dla dzieci w wieku 2-3 lata?
- duplo

W którym roku pojawiła się seria LEGO Technics?
- 1977-1978, uznawaliśmy też odpowiedź 1975

Którą częścią „Gwiezdnych Wojen" jest „The Phantom Menace"?
- pierwszą

Jak nazywa się postać występująca w „The Phantom Menace" znajdująca się na plakacie zamieszczonym w tym numerze Resetu?
- Darth Maul

Jak się nazywają pojazdy widoczne na tym samym plakacie?
- są to pod racer'y

W ilu krajach świata sprzedawane są klocki Lego?
- ponad 140

Ile w sztuk klocków zostało wyprodukowanych od ich powstania? Wolno się pomylić o 5 miliardów.
- 203 miliardy

Co dodano do pierwszych, prostych klocków, by je ulepszyć? Wynalazek ten opatentowano.
- rurki wewnątrz klocka

Kiedy po raz pierwszy ukazał się Reset?
- maj 97

Oczywiście najwięcej zabawy mieliśmy czytając wasze odpowiedzi na ostatnie, dodatkowe pytanie. Autor najciekawszej odpowiedzi dostaje od nas dodatkowo nagrodę niespodziankę, gdyż według niego: nie da się na pewno zbudować jego siostry, gdyż nie ma jednego tak głupiego klocka i najlepiej żeby to był klocek z drewna z sękiem.

Zwycięzcą konkursu została: Marta Szamborowska z Mrągową, którą prosimy o kontakt z redakcją.

A oto lista pozostałych szczęśliwców: Krzysztof Krzyżanowski z Rumii, Arkadiusz Szurgot z Łodzi, Tomasz Kowalski z Kalisza, Jerzy Koszałka z Wrocławia, Ryszard Milarski z Warszawy, Artur Zawadzki z Katowic, Mariusz Poszwa z Szczecina, Bartosz Zalewski z Warszawy, Sebastian Kliś z Żywca, Jarosław Dzilne z Gdyni, Tomasz Kowalski z Wągrowica, Grzegorz Grzeszczyk ze Szczecina, Jarek Matuszewski z Pabianic, Krzysztof Łukanewski z Szamotuł, Piotr Świątek ze Stoczek Łuk., Mariusz Bagan z Lelkowa. Nagrody wyślemy pocztą. Wszystkim zwycięzcom serdecznie gratulujemy.

Legolandowy Sztab Konkursowy

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-978660-2720-5-53

Datownik

Podpis przyjmującego

Opłata
zł .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-978660-2720-5-53

Datownik

Podpis przyjmującego

Opłata
zł .....

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-978660-2720-5-53

Datownik

Podpis przyjmującego

Opłata
zł .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-978660-2720-5-53

Datownik

Podpis przyjmującego

Opłata
zł .....

Logitech

Blacha dla każdego

Czy nie irytował cię nigdy fakt, że żaden sprzęt nie jest dokładnie taki jak powinien według ciebie być? Zawsze, nawet w najbardziej dopracowanym sprzęcie, coś jest nie tak – a to brakuje jakiejś opcji, a to klawisz leży w innym niż tobie pasuje miejscu, słowem – wszystko jest niedoskonałe.

Dajemy ci więc teraz szansę dania upustu swojej fantazji i zaprojektowania idealnego twoim zdaniem joysticka, padu, kierownicy, czy myszy. Narysuj prosty, lub skomplikowany i dokładny projekt, opisz go elegancko i wyślij do nas. To jednak nie wszystko, aby wziąć udział w konkursie musisz jeszcze dodatkowo odpowiedzieć na jedno pytanie (z gatunku podchwytliwych):

-jaki kształt ma kierownica firmy Dexxa?

Na wasze listy z dopiskiem, lub e-maile z tytułem "Blacha dla każdego" czekamy do końca stycznia. Wszystkie nadesłane do tego czasu prace zostaną ocenione przez wysoce wyspecjalizowane jury, które wybierze 4 najlepsze i wyróżniające się opracowania. Szczęśliwi zwycięzcy otrzymają następujące nagrody:

Pierwsze miejsce:
Kierownica firmy Dexxa, joystick firmy Dexxa, mysz Logitech Cordless MouseMan+,

Drugie miejsce:
Joystick Logitech Wingman Digital Extreme 3D, mysz Logitech Cordless MouseMan+,

Trzecie miejsce:
Joystick Dexxa, mysz Dexxa Wheel,

Czwarte miejsce:
mysz Dexxa Wheel.

Listę osób nagrodzonych ogłosimy w numerze marcowym. Nagrody tradycyjnie prześlemy pocztą.

Blaszany sztab konkursowy

Casino-21 jest nazwą nowego projektu mającego na celu symulację zmian klimatycznych, które zajdą na ziemi w ciągu najbliższych 100 lat. Program ten, wymyślony przez Anglików, działa na podobnej zasadzie jak projekt SETI Home (dla przypomnienia - tam szukają cywilizacji pozaziemskich). Wszyscy, którzy zarejestrują się na stronie www.climate-dynamics.rl.ac.uk będą otrzymywać dane do obrobienia na swoim komputerze. Zebrane wyniki pozwolą przewidzieć, czy grozi nam efekt cieplarniany.

Toshiba zademonstrowała prototyp napędu, będący połączeniem nagrywarki CDRW 4x z odtwarzaczem DVD, również pracującym z czterokrotną prędkością. Cena takiego kombajnu ma wynieść 400 dolarów.

Dzięki niebywałemu sukcesowi komputerów I-Mac firma Apple zamknęła rok finansowy 1999 zyskiem wynoszącym 601 milionów dolarów.

AOpen planuje wyposażyć produkowane przez siebie karty graficzne w konfigurowalne biosy, działające podobne do biosów płyt głównych. Pierwszą taką kartą będzie PA3030 na układzie Riva TnT2 Ultra. Wejście do biosu ma nastąpić po wciśnięciu klawisza Insert podczas startu komputera.

Nastąpiła zmiana lidera w wyścigu o to, kto wyprodukuje największy dysk twardy na świecie. Dotychczasowy lider - Seagate z dyskiem Barracuda 50 GB musiał ustąpić pola firmie IBM, która wypuściła dysk Ultrastar 72ZX o pojemności 73 GB.

Kiedy Encyklopedia Britanica zrezygnowała z pobierania opłat za korzystanie z sieciowej wersji encyklopedii, to w ciągu trzech dni serwer odwiedziło 1.5 miliona osób, co spowodowało przeciążenie i załamanie całego systemu baz danych. Po kilku dniach wszystko wróciło do normy.

DRUKARKA BJC 7100

BJC 7100 jest kolorową drukarką atramentową przeznaczoną dla bardziej wymagających klientów.

Zwarta szara obudowa zajmuje niewiele miejsca na biurku. Podajnik automatyczny pozwala na umieszczenie ok. 130 kartek, drugi - ręczny, z tyłu drukarki, zapewnia płaski przesuw i jest przeznaczony do druku na grubszym papierze i tekturze. Panel kontrolny to tylko dwa przyciski: włącznik oraz przycisk wznawiający drukowanie po wystąpieniu błędu. Drukarka wyposażona jest w dwie głowice drukujące, czarną i kolorową.

Inaczej niż w innych modelach Canona rozwiązano budowę pojemników z tuszem. Tusz czarny wymieniamy jednocześnie z głowicą drukującą, co podnosi cenę wkładu. Tusze kolorowe wymieniamy niezależnie od czarnego i chociaż robimy to oddzielnie, wszystkie kolory trzeba wymieniać jednocześnie, a nie pojedynczo, jak w opisywanym wcześniej modelu BJC6100. Zbiorniki z tuszem są bardzo duże i wystarczają na zadrukowanie ok. 900 stron tekstu i 290 stron grafiki (jeżeli używasz głowicy kolorowej) lub 160 stron zdjęć (przy użyciu głowicy foto).

W komplecie dostajemy dwa pojemniki: czarny i kolorowy foto. Jeżeli chcesz zamiennie używać obu głowic kolorowych, to w pudełku znajduje się specjalne opakowanie do przechowywania nie używanej kasety z tuszem.

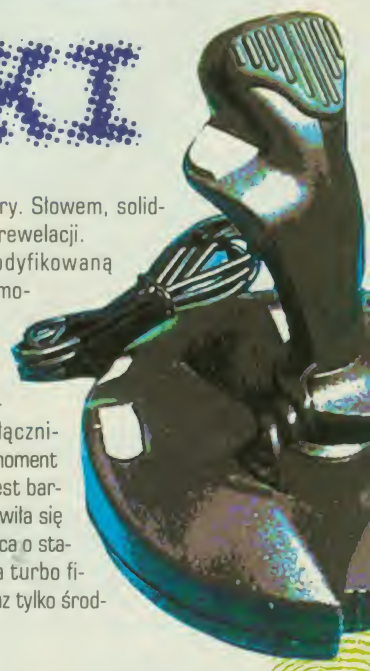
Dołączone oprogramowanie pozwala na modyfikację wszystkich ustawień wydruku. Możemy zoptymalizować ustawienia drukarki pod względem rodzaju używanego papieru (zwykły, foto, folia) lub typu wydruku (tekst, grafika, zdjęcie). Wydruk typowej strony tekstu zajmuje około 15 sekund, a na zdjęcie musimy poczekać ponad 5 minut. Dołączone oprogramowanie monitorujące informuje na bieżąco o stanie drukarki i powiadamia o błędach.

Wydruki testowe robiliśmy na trzech rodzajach papieru przy wykorzystaniu głowicy foto. Specjalny dodatkowy tusz podkładowy sprawia, że niezłe wydruki wychodzą na prawie dowolnym rodzaju papieru (drukowaliśmy również na okleinie meblowej). Najlepszy efekt uzyskaliśmy używając oczywiście papieru foto. Oddanie kolorów to po prostu poezja - dostajesz normalne zdjęcie. Wydruk na papierze o podwyższonej rozdzielczości też jest bardzo dobry, chociaż kolory są trochę bardziej wyblakłe. Zwykły papier niespecjalnie nadaje się do wydruku grafiki wysokiej jakości, chociaż i tu efekt końcowy był zadowalający.

Podsumowując - jest to bardzo ciekawa drukarka atramentowa, dzięki której możesz wydrukować praktycznie wszystko. Dość drogie materiały eksploatacyjne nie pozwalają mi jej jednak polecić z czystym sumieniem. Myślę, że bardziej opłaca się kupić model 6100. Chyba, że bardzo zależy ci na bezkompromisowej jakości wydruków.

Dane techniczne:
Maksymalna rozdzielczość: 1200x600 dpi
Bufor 256 kb
Cena 1490 zł z VAT

JOYSTICKI



Testowane joye są najprostszymi modelami z dużej oferty manipulatorów oferowanych przez firmę Saitek. Nie dołączono do nich żadnej dyskietki ze sterownikami. Wszystkie parametry ustawiamy ręcznie w panelu "Kontrolery gry", tam też możemy przeprowadzić kalibrację urządzenia.

X 732 jest najprostszym testowanym przeze mnie drążkiem. Dwa niezależne przyciski fire umieszczone są na górze i z przodu rączki, na górze umieszczono również dwa przełączniki turbo fire, oddzielnie dla każdego przycisku. Z boku podstawki znajdują się dwa potencjometry służące do kalibracji joya, zaś sama podstawka utrzymuje swą pozycję dzięki czterem solidnym przyssawkom. Dobrze wyprofilowaną rączkę trzyma się bardzo wygodnie i ręka nie męczy się podczas długich godzin gry. Słowem, solidny standard, ale bez rewelacji.

X 734 jest zmodyfikowaną wersją poprzedniego modelu. Dołożono jeszcze dwa przyciski fire (trzy na górze i jeden spust). Wykorzystanie mikroprzełączników spowodowało, że moment naciśnięcia przycisku jest bardziej wyczuwalny. Pojawiła się również dioda informująca o stanie pracy przełącznika turbo fire - obsługującego teraz tylko środ-

kowy przycisk. Reszta parametrów pozostała praktycznie bez zmian.

X 738 jest kolejnym krokiem na drodze do stworzenia joysticka doskonałego.

Dodano przepustnicę (throttle) i poprawiono trochę mocowanie drążka. Drugą innowacją jest zmiana potencjometrów odpowiedzialnych za centrowanie, zamiast suwaków mamy pokrętła.

Pod joyem pojawiły się dwa przełączniki: turbo speed selector umożliwiający wybranie dwóch prędkości działania przycisku auto fire i wyłącznik throttle (przepustnicy).

W modelu X 830 znowu lekko zmieniono konstrukcję joysticka. Zrezygnowano z diody informującej o włączonym przycisku turbo fire, który został przesunięty z góry na bok, robiąc miejsce na przełącznik widoków (hat). Zmieniła się również budowa drążka - wyprofilowanie palców zostało zastąpione spłaszczeniem, na którym możemy oprzeć wygodnie rękę. Pojawił się też nowy przełącznik pozwalający na dezaktywację przełącznika widoków.

Drugą firmą wchodzącą ostro na polski rynek jest Gravis, znany kiedyś z rewolucyjnych kart muzycznych. Jak się okazało, ciężko jest wygrać z firmą Creative, więc teraz Gravis próbuje szczęścia w produkcji akcesoriów do gier.

Do testów dostałem joystick Blackhawk, będący z grubsza odpowiednikiem X738.

Wyposażono go w cztery niezależne przyciski fire i przepustnicę. Ciężki i nie wyglądający zbyt okazale joy w pracy sprawdza się całkiem nieźle, a dość brzydko wyglądający drążek jest bardzo dobrze wymodelowany i nie powoduje zmęczenia ręki podczas długich godzin gry.

Na koniec zostawiłem dwa najdroższe joye firmy Logitech. Jak widać po cenie, nie są to już produkty z dolnej półki. Logitech zawsze kierował swoją ofertę do ludzi, którzy chcą wydać trochę kasy na niezłej klasy sprzęt. Dołączone oprogramowanie pozwala na dowolne skonfigurowanie ustawień klawiszy, założenie profili ustawień i skojarzenie ich z wybranymi grami (oddzielnie dla każdej gry). Możemy również dowolnemu przyciskowi przyporządkować sekwencję klawiszy, co pozwala nam np. na wykonanie skomplikowanego cobosa jednym naciśnięciem przycisku.

Pierwszym testowanym joyem był Wingman Attack - niezły, czteroprzyciskowy drążek o dużej, solidnej podstawie. Oprócz wygodnej rączki z szeroką podstawką zapobiegającą ślizganiu się ręki, wyposażono go w przepustnicę wyprofilowaną tak, że łatwo można nią sterować kciukiem lewej dłoni. Pięć solidnych gumek zapobiega niekontrolowanemu ślizganiu się Wingmana po stole.

Wingman Extreme jest zmodyfikowaną wersją poprzednika. Praktycznie nie zmienił się sam kształt urządzenia (podstawka, rączka i przepustnica), zwiększono za to ilość przycisków - jest ich już 7 i dodano jeszcze przełącznik widoków. Największą innowacją jest możliwość skręcania rączki wokół własnej osi. Jest to bardzo wygodne, gdy np. jedziesz czołgiem i musisz skręcić wieżyczką. Docenią to rozwiązanie również miłośnicy symulatorów lotniczych. Wingman jest znaczne cięższy od swojej uboższej wersji, co jeszcze bardziej utrudnia niekontrolowane przesuwanie się po stole.

Gravis Blackhawk:- 125 zł z VAT,
Wingman force: 200 zł z VAT,
Wingman Extreme digital: 250 zł z VAT

LEsio

Via Technologies po wykupieniu WinChipa zamierza wypuścić własny procesor, konkurencyjny wobec Pentium III. WC5 ma pracować z magistralą (FSB) 133 MHz i zegarem wewnętrznym 400 MHz, a do tego w gnieździe Socket 370.

STB wypuściła kartę VOODOO 3 3000 w wersji PCI.

Intel sprzedaje procesory Pentium III w obudowach PPGA pasujących do gniazd Socket 370, posiadające mniejszą pamięć cache (256 kb).

Amerykańska firma Broadscape ma zamiar rozdać 100 000 monitorów 19-calowych za darmo, ale pod jednym warunkiem: kiedy będziesz korzystać z internetu, to na części ekranu będą emitowane reklamy.

Szykuje się przełom w bateryjkach.

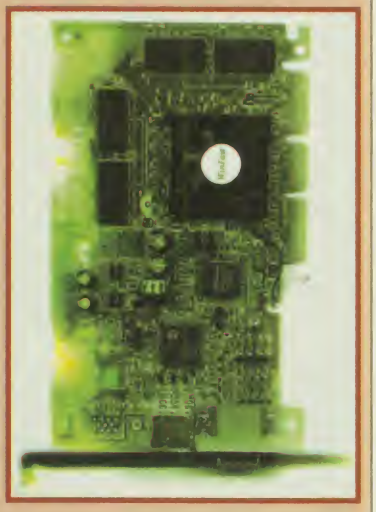
Firma PowerPaper opracowała ogniwa baterii, które można wtopić we wszystko: papier, szkło lub nadać im dowolny kształt. Dodatkowo bateryjki są przyjazne dla środowiska i po wyrzuceniu szybko ulegają biodegradacji.

Firma SONY wypuściła na rynek MULTISCAN G200 - pierwszy monitor siedemnastocalowy z idealnie płaskim kineskopem - fd trinitron. Zwiastuje on nową serię sprzętu przeznaczonego dla zastosowań zarówno profesjonalnych, jak i biurowych. Ciekawostką jest obecność menu 'user-friendly', za pomocą którego monitor pomaga ustawić parametry nawet niewprawnym użytkownikom.

NVIDIA M64

WinFast 3D325 jest nową kartą graficzną firmy Leadtek, wykorzystującą procesor M64 firmy Nvidia. Układ M64 jest tańszą wersją układu TnT2 z architekturą 64-bitową. Zainstalowane 32MB pamięci i Ramdac 300MHz pozwalają na osiągnięcie maksymalnej rozdzielczości 2048x1536 punktów przy odświeżaniu 60Hz, oraz wyświetlenie do 5 milionów trójkątów na sekundę. Tak jak TnT2, M64 obsługuje wszystkie efekty 3D, ma poprawione filtrowanie tekstur i wspomaga dekodowanie obrazu DVD. Testowany przeze mnie model wyposażony był w wyjście TV.

Po instalacji sterowników możemy ustawić parametry pracy karty



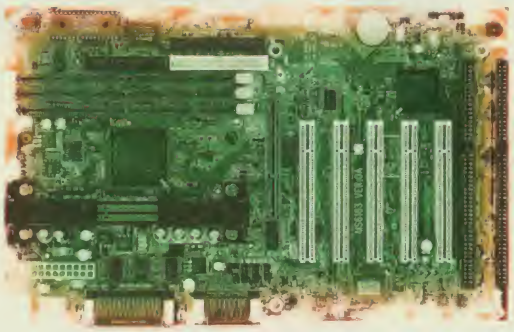
w trybie OpenGL i Direct 3D, włączyć sprzętowy antialiasing całego ekranu (rozmycie konturów obiektów), uaktywnić wyjście TV, włączyć ikonę szybkiej zmiany rozdzielczości i podkręcić szybkość pracy zegara i pamięci. Standardowe ustawienia wynoszą 125MHz dla procesora i 150MHz dla pamięci i programowo możemy je zwiększyć do 200MHz. Chociaż na układzie zamontowany jest wiatraczek, to jedynym efektem przetaktowania karty było zawieszanie się komputera lub błędy podczas wyświetlania obrazu, dlatego podczas testów pozostałem przy ustawieniach standardowych.

Niemiłym zaskoczeniem był kiepski wynik testów grafiki w demie 3Dmark Max. Wygenerowany obraz był pozbawiony dużej ilości szczegółów i za bardzo rozmyty w stosunku do oryginału. W Unrealu w trybie OpenGL

MS 6163 micro star

LEsio

Nowy produkt Micro Stara jest standardową płytą główną wykonaną w formacie ATX i przeznaczoną do współpracy z procesorami pracującymi na złączu Slot 1: starszymi modelami Celeronów, Pentium II i Pentium III. Układ sterujący płytą - Intel BX, potrafi obsłużyć maksymalnie 768 MB pamięci RAM. Na płycie są dwa sloty ISA, 5 slotów PCI i jeden slot AGP. Standardowo płyta ma zintegrowany kontroler dysków twardych (IDE), kontroler stacji dyskietek, 2 porty USB, port drukarki i 2 porty szeregowe.



Jak widać z opisu, w MS 6163 nie byłoby nic godnego uwagi, gdyby nie prosty pomysł, jaki przyszedł do głowy inżynierom pracującym w MSI. Są to 4 diody diagnostyczne LED, które na bieżąco pokazują stan płyty głównej i informują o ewentualnych problemach. Podczas startu komputera płyta wykonuje szereg testów kontrolnych. Każdy błąd jest sygnalizowany odpowiednią kombinacją diodek. Już nie trzeba głowić się, dlaczego komputer nie chce wystartować i zliczać bipnięcia głośniczka. Nie była to zresztą dobra metoda, bo często komputer potrafił nie wydać z siebie żadnego dźwięku.

Diody kontrolne są bardzo dobrym rozwiązaniem dla ludzi składających komputery w domach, bo od razu wiadomo, dlaczego sprzęt nie chce prawidłowo działać.

Niestandardowe są również możliwości biosu. Bardzo duży zakres ingerencji w ustawienia procesora jest wymarzony dla wszystkich podkręcaczy. Ręcznie możemy wybrać szybkość taktowania zegara procesora (FSB) (od 66MHz do 153MHz) oraz mnożnik (od 3 do 8), co pozwala na ustawienie maksymalnej szybkości pracy procesora do 1,224 GHz. Jeżeli podkręcany procesor zachowuje się niestabilnie, można dodatkowo podwyższyć lub obniżyć zasilające go napięcie. Pomyślano również o ofiarach nieudanych eksperymentów. Przytrzymanie F10 podczas startu komputera przywraca standardowe ustawienia biosu.

Razem z płytą dostajemy obszerną instrukcję obsługi, kable do podłączenia dysków twardych i kompakt z kilkoma programami. Dołączony soft pozwala na monitorowanie wszystkich ważnych parametrów płyty: temperatury i zasilania procesora, szybkości pracy wiatraczka itp. MS 6163 przetestowałem z następującymi procesorami: Celeronem 400Mhz, PII 266 MHz i PIII 500 MHz i nigdy nie miałem jakichkolwiek kłopotów z uruchomieniem zestawu. Płyta zachowuje się bardzo stabilnie i spokojnie mogę ją polecić każdemu.

Cena 520 zł z VAT

modem

Bez internetu ciężko żyć. No bo skąd ściągnąć najnowsze dema gier lub poprawki do istniejących programów? Można je oczywiście znaleźć na naszym cybertalerzyku, lecz jeżeli zależy ci na czasie, musisz zaopatrzyć się w modem. By trochę ułatwić ci wybór odpowiedniego urządzenia, przez kilka tygodni testowałem nowe modemy firm Microcom i Pentagram.

Pierwszym, który miałem okazję podłączyć, był modem Fast Plus firmy Microcom. Jest to zewnętrzny fax-modem pracujący w standardzie V90 lub K56Flex, pozwalający na przesyłanie danych z maksymalną prędkością 56kbps i faxów z szybkością 14400bps.

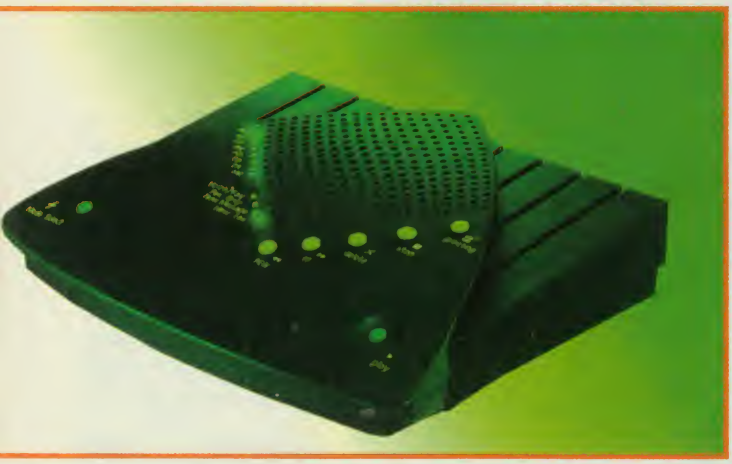
Wyposażony jest w zewnętrzny zasilacz i podłącza się go do komputera poprzez złącze szeregowe. Z tyłu modemu znajdują się dwa gniazda do podłączenia kabla telefonicznego i telefonu. Z przodu wyprowadzono zestaw diod informujący o stanie pracy urządzenia. Jest to pierwszy model, w którym Micocom zastosował system ALOT - system kontroli połączenia i dopasowywania się do jakości linii telefonicznej. Pozwala to na uzyskanie niezłych prędkości nawet na kiepskich łączach. Podczas testów przeciętna prędkość wynosiła 44000bps - 45500bps i nie miałem żadnego przypadku zerwania połączenia.

Drugi modem Microcom, USB56 Travel, zaskakuje bardzo małymi wymiarami - 10cm x 6cm x 2cm. Jak

nazwa wskazuje, podłączony jest z komputerem przez port USB, z którego jednocześnie czerpie zasilanie. Podobnie jak Fast Plus potrafi przesyłać dane z maksymalną prędkością 56kbps. Podczas testów łączył się z centralą TP S.A. z szybkością 49500bps, co jest najlepszym uzyskanym przeze mnie wynikiem. Oba modemy Microcoma mają dołączoną polską instrukcję obsługi i polską homologację.

Pentagram wypuścił również dwa nowe modele modemów. USB 56000 jest bardzo podobny do modemu USB56 Travel, jednak jest ponad dwukrotnie większy. Duże czerwone diody z przodu informują o stanie pracy urządzenia. Z tyłu wyprowadzono wszystkie potrzebne złącza. Parametry pracy są praktycznie takie same, tylko szybkość połączenia była trochę mniejsza i wynosiła przeciętnie 47000bps-48600bps.

Ostatnim testowanym modelem był Pentagram Shadow, zewnętrzny modem o bardzo rozbudowanych możliwościach. Jest to faxmodem z funk-



cją automatycznej sekretarki, który może pracować również przy wyłączonym komputerze. Wbudowane 2MB pamięć potrafi przechować do 60 trzydziestosekundowych wiadomości głosowych lub 99 faksów. Szereg przycisków umieszczonych na górze urządzenia spełnia takie same zadanie jak w zwykłej sekretarce. Możemy odsłuchać wiadomości, kasować je, nagrać nowy tekst powitalny itp. Modem zaopatrzono w głośniczek i mikrofon, a z boku umieszczono pokrętło głośności. Dołączone polskie oprogramowanie pozwala na łatwe ustawienie parametrów pracy.

Z szeregu opcji konfiguracyjnych dwie zasługują na uwagę. Modem może powiadamiać nas o nowych wiadomościach przesyłając informacje na pager, możemy również z innego faxu odebrać faxy zgromadzone w pamięci.

Chociaż Shadow ma bardzo rozbudowane możliwości, to dyskwalifikuje go jeden drobny mankament. Wersja biosu, w którą jest wyposażony, źle współpracuje z polskimi centralami telefonicznymi, przez co czas pomiędzy kolejnymi próbami wybrania numeru musi wynosić co najmniej 30 sekund. W przeciwnym razie Shadow zawiesza się. Wedle informacji dystrybutora, błąd ten zostanie usunięty w nowej wersji biosu. Pojawią się również polskie wersje komunikatów.

Fast plus 1100 zł z VAT
Usb travel 530 zł z VAT
Shadow - 599 złz VAT
56 USB - 460 zł z VAT

modemy

LEsio

AntiVirenKit 8 zajmuje czołowe miejsca w testach programów antywirusowych

Następca jest lepszy i tańszy o 50 zł*!

AntiVirenKit 9

50 zł *
+ opcjonalny serwis

Do znanych zalet AntiVirenKit 8 dołączyliśmy:

Najnowocześniejsze zabezpieczenie antywirusowe.

Pełna integracja i automatyzacja działania programu.

Sewis Specjalny nowelizacja przez Internet (52 w roku).

46000 wykrywanych i usuwanych wirusów

Dostępne wersje dla serwerów Novell i Windows NT !!!

Serwis Profesjonalny (12 razy w roku) 100 zł*
Serwis Specjalny (52 razy w roku) 150 zł*

DYSTRYBUCJA:

AB S.A. http://www.ab.com.pl tel.(071) 32-40-500
APEXIM S.A. http://www.apexim.com.pl tel.(022) 62-42-579
A.P.N. PROMISE http://www.promise.com.pl tel.(022) 65-49-064
CEZAR KOMPUTERY http://www.cezar.com.pl tel.(071) 34-25-181
FF COMPUTERS http://www.ffcomp.com.pl tel.(033) 81-85-599

Dostępny również w sieciach VOBIS, EMPIK, Marketach EXTRAPOLE, HIPERMARKETACH, w sieci PARTNERÓW HANDLOWYCH D.H.O. oraz G DATA Software na terenie całego kraju.

Usuwa m.in.: Win32.CIH; Melisa; ExploreZip; BackOrifice i inne

producent:
G DATA SOFTWARE Sp. z o.o.
tel. (0-94) 3742330
fax.(0-94) 3742333
e-mail: gdata@ko.onet.pl
www.gdata.com.pl

*ceny netto bez 22% VAT

pojawiały się czasem kłopoty z wyświetlaniem napisów. Po analizie wyników okazało się, że karta Winfast 3D325 jest około 30-40 proc. wolniejsza od karty na układzie TnT2. Czy warto ją kupić? Trudno powiedzieć. Jej cena jest za to adekwatna do możliwości.

Wszystkie testy wykonywano wykorzystując procesor PIII 500 i 128 MB RAM, przy maksymalnych ustawieniach programów w 32 bitach.

3DMARK MAX
- 800x600 — 3396
- 1024x768 — 2033
- 1280x1024 — 913
- 1600x1200 — 705

Tritanium D3D
- 800x600 — 26,4 fps
- 1024x768 — 21,5 fps
- 1280x1024 — 14 fps
- 1600x1200 — 9,2 fps

Tritanium OpenGL
- 800x600 — 25,2 fps
- 1024x768 — zawiesza się
- 1280x1024 — 12,9 fps
- 1600x1200 — 10,1 fps

Quake III
- 800x600 — 31,4 fps
- 1024x768 — 16,8 fps
- 1280x960 — 9,8 fps
- 1600x1200 — 6,4 fps

Unreal Tournament
- 800x600 — 26,73 fps
- 1024x768 — 20,29 fps
- 1280x1024 — 13,2 fps
- 1600x1200 — 7,66 fps

Quake II
- 800x600 — 51,7 fps
- 1024x768 — 31 fps
- 1280x960 — 19,3 fps
- 1600x1200 — 10,8 fps

Unreal D3D
- 800x600 — 29,97 fps
- 1024x768 — 18,89 fps
- 1280x1024 — 10,7 fps
- 1600x1200 — 6,43 fps

Half Life
- 800x600 — 28,23 fps
- 1024x768 — 27,51 fps
- 1280x960 — 23,37 fps

Cena 560 zł z VAT

LEsio

CORDLESS MOUSEMAN WHEEL

Czy nigdy nie denerwował cię kabelek od myszy? Jest on wkurzający szczególnie podczas gier, gdzie trzeba szybko i często ruszać myszą. Kabelek zawsze potrafi się tak ustawić, że ruchy kursora stają się niezbyt dokładne.

Mysz radiowa CORDLESS MOUSEMAN WHEEL składa się z dwóch części: myszy, która jest jednocześnie nadajnikiem, i odbiornika połączonego z komputerem poprzez złącze PS/2. Wyprofilowany "gryzoń" doskonale leży w prawej dłoni (ciekawe, czy produkują wersję dla leworęcznych?). Wyposażono go w cztery przyciski: jeden z boku, obsługiwany kciukiem, dwa na górze i kółko do przewijania, które również można nacisnąć. Przyciskom możemy przypisać rozmaite funkcje przy pomocy dołączonego oprogramowania. Sterowniki pozwalają także na ustawienie szybkości przesuwania kursora, szybkości wciskania klawiszy, automatycznego przesuwania kursora i jeszcze kilku innych opcji. Mysz zasilana jest z dwóch baterii AAA, których poziom zużycia możemy wyświetlić na monitorze przy pomocy jednej z zakładek programu.

Muszę przyznać, że Logitech wykonał kawał solidnej roboty. Posługiwanie się MOUSMANEM to sama przyjemność, mysz jest ciężka i dokładna, co zapobiega wykonywaniu nieprzewidzianych ruchów. Zasięg ok. 3 metrów pozwala na sterowanie kursorem z dużej odległości, co może się przydać np. podczas oglądania filmu DVD. Kiedy podłączyłem swoją starą mysz, kabelek znowu zaczął mnie denerwować. A było tak fajnie... Jeżeli masz trochę kasy do wydania, to warto się zastanowić nad tym rozwiązaniem, jest bowiem bardzo, bardzo wygodne.

Cena 320 zł z VAT

LEsio

SAMSUNG FLAT SPEAKER SYSTEM

Skoro pojawiły się już płaskie monitory i płaskie skanery, dlaczego nie miałyby pojawić się płaskie głośniki? W 1994 roku firma Mission opracowała technologię produkcji idealnie płaskich głośników - NXT.

W przeciwieństwie do tradycyjnych rozwiązań, głośniki NXT grają całą swoją powierzchnią. W ich środku znajduje się bardzo sztywny materiał, który zostaje wprowadzony w drganie. Wytworzona fala akustyczna przypomina efekt pojawiający się na tafli jeziora podczas ulewnego deszczu. Wibracje powodują wytworzenie się tysięcy równomiernie rozchodzących się źródeł dźwięku, bardziej przypominających wibracje wytwarzane przez instrument akustyczny, niż dźwięk z normalnego głośnika. Dzięki swojej konstrukcji, NXT nie wymaga obudowy i może być montowany praktycznie wszędzie np. jako tylna półka w samochodzie lub fragment drzwi. Prowadzone są badania nad wyprodukowaniem głośników przeźroczystych,

które można by naklejać bezpośrednio na ekranie telewizora lub monitora. Pierwsze modele NXT pokazano w 1996 roku i wtedy również powstała spółka NXT Ltd., której zadaniem było wdrażanie tej technologii poprzez sprzedaż umów licencyjnych.

Teraz zobaczmy, jak technologia ta sprawdza się w praktyce.

Model FS2822BA firmy Samsung składa się z dwóch płaskich głośników NXT i tradycyjnego głośnika niskotonowego (subwoofera). W pudełku znajdziemy również oddzielny zasilacz i wszystkie potrzebne kable. Faktycznie, głośniki robią duże wrażenie.

Płaska, prostokątna obudowa ma tylko 3 cm grubości. Przy pomocy składanej podpórki możemy przymocować je do ściany. Dołączony subwoofer jest ulepszoną wersją urządzenia z zestawu 6100. Poprawiono w nim większość usterek, niestety ciągle zachowując plastikową obudowę.

Tak jak i w innych modelach głośników Samsunga, wszystkie potencjometry zamontowane są z przodu subwoofera. Możemy wyregulować głośność i natężenie basów. Po podłączeniu zestawu i wysłuchaniu płyt testowych okazało się, że NXT grają lepiej, niż się spodziewałem. Chociaż niskie rejestry brzmią trochę nienaturalnie (wina subwoofera - lepszy byłby z zestawu 5100) to i tak dźwięk jest ciepły i zrównoważony. Pasmo przenoszenia wynosi 50Hz-16 kHz i pokrywa się z grubsza z wartościami zadeklarowanymi przez producenta. Przy 20kHz z głośników wydobywa się tylko szum.

Chociaż dość wysoka cena zestawu może zniechęcać do zakupu, to całość warta jest polecenia. Za nowinki techniczne się płaci.

Cena 480 zł z VAT

A TO NASI DOSTAWCY:

Samsung Flat Speaker System
Joystick Gravis Blackhawk
Action
ul. Jana Kazimierza 46/54
01-248 Warszawa
tel. +48 (22) 877-06-12
fax. +48 (22) 877-06-20
www.action.com.pl

Voodoo3 3500
modemy Microcom
TCH COMPONENTS,
02-256 Warszawa,
Al. Krakowska 110/114
tel. (0-22) 868 22 25,
www.tch.com.pl

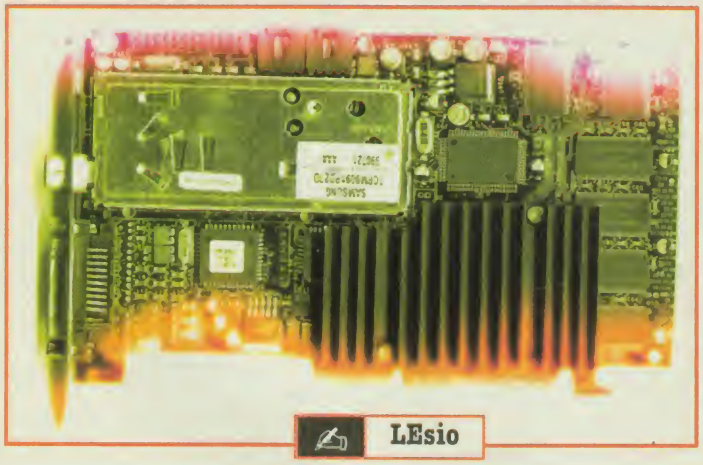
Cordless Mouseman Whell
MS 6163 Micro Star
Joysticki Logitech
TORNADO 2000 S.A.
www.tornado.com.pl
ul. Kierbedzia 4, 00-957
Warszawa, skr. 61, tel./fax:
(22) 851-24-01

Drukarka BJC 7100
Ultra Media
Ul. Chłodna 11
00-891 Warszawa
www.ultramedia.com.pl
Tel. (022) 654-61-22/ 23/ 24

Joysticki Saitek
Lanser
Ul. Skrzydlata 1a
82-300 Elbląg
tel (55) 233-61-36

modemy Pentagram
Multimedia Vision
Ul Konstruktorska 4
(22) 853 70 00
www.multimedia.com.pl

Nvidia M64
GASCO INTERNATIONAL s.c.
ul.Juliusza Lea 210
30-133 Kraków
tel. 012 637 00 97
www.gasco.com.pl



LEsio

VOODOO 3 3500

Voodoo3 3500 TV jest ostatnią, najszybszą kartą z serii Voodoo3 firmy STB. Mimo, że testy wykonałem dwa miesiące temu, nie bardzo wiedziałem, czy warto sprzęt ten opisywać. Zintegrowany z kartą tuner telewizyjny po prostu nie działał w Polsce i nie bardzo było wiadomo, czy 3500 pojawi się w ogóle w sprzedaży. Niedawno problem tunera został rozwiązany, więc mogę wreszcie podzielić się swoimi wrażeniami.

Sam układ różni się od słabszych wersji częstotliwością taktowania zegara i pamięci wynoszącą 183MHz, dzięki czemu jest w stanie wyświetlić 8 milionów trójkątów na sekundę. Inne parametry karty są takie same, jak w słabszych modelach. Razem z kartą dostajemy bardzo nietypowy kabel: długi, sztywny, niebieski, służący do podłączenia monitora oraz zewnętrznych źródeł sygnału, np. kamery lub magnetowidu. Z tyłu karty znajdziemy jeszcze klasyczne wyjście antenowe.

Oprócz sterowników dostajemy jeszcze trochę oprogramowania: WINDVD do oglądania filmów DVD, Ulead Videostudio — program do obróbki filmów wideo oraz oprogramowanie tunera TV. Instalacja softu tunera zakończyła się połowicznym sukcesem. Okazało się, że karty skierowane na rynek europejski nie mają tunera radiowego, chociaż odpowiedni software dołączany jest do karty.

W polskich warunkach tuner TV działa połowicznie, tzn. obraz jest jak żyleta, tylko nie ma dźwięku. Mądrzy ludzie wymyślili już jednak, jak rozwiązać ten problem, niestety nie miałem okazji przetestować tego rozwiązania. Jako kraj trzeba wybrać Rumunię i podmienić plik vpxtuner.dll (w katalogu windows/system) na wersję, którą znajdziecie np. na naszej stronie w dziale download.

Tuner TV ma bardzo dużo ciekawych możliwości. Sam się dostraja i znajduje kanały (może zapamiętać do 69 stacji), ma bardzo dobrą opcję przechwytywania obrazu z jednoczesną kompresją na dysk itp.

Jeżeli chodzi o szybkość karty w testach, to w porównaniu z Voodoo 3000 nie ma specjalnej różnicy. Warto więc przepłacać tylko wtedy, gdy chcesz mieć w komputerze telewizor, inaczej nie ma to żadnego sensu.

Wszystkie testy robiłem wykorzystując procesor PIII 500 i 128 MB RAM, przy maksymalnych ustawieniach programów w 32 bitach.

Cena 1300 zł z VAT

3Dmark MAX	
	800 x600 — 4928
	1024x768 — 4790
	1280x1024 — 3606
	1600x1200-665
Tritanium P3D	
	800 x600 — 41,5 fps
	1024x768 — 39,1 fps
	1280x1024 — 34,6 fps
	1600x1200-27,6 fps
Quake III	
	800 x600 — 63,3 fps
	1024x768 — 45,6 fps
	1280x960 — 48,5 fps
	1600x1200 — 20,1 fps
Kiggin	
	800 x600 — 51,3 fps
	1024x768 — 41,3 fps
	1280x960 — 33,1 fps
	1600x1200 — 26,1 fps
Half life	
	800 x600 — 26,91 fps
	1024x768 — 36,55 fps
	1280x1024 — 34,47 fps

Cheaty zamiast resetu

Tryllu

Disciples: Sacred Lands

Kody, które zapewne mogą Ci pomóc przetrwać najtrudniejszy okres: -)

givememana - 5000 mana i złota

upgrademe - następna walka zwiększy poziom Ciebie i Twoich jednostek o 1

letmemove - odnawia wszystkie jednostki

playhideandseek - stajesz się niewidzialny

iwanttokilleverybody - wypowiadasz wojnę wszystkim na raz

iloveallofyou - jesteś w stanie pokoju

iwanttobuildagain - znowu możesz budować

iwillkeepaneyeonyou - odsłania lokalizację wrogów

whoturnedoutthelights - ukrywa mapę

nowicanseeyou - pokazuje mapę

whataloseriam - przegrywasz

nobodycanstopme - wygrywasz

givememyfriendsback - przywraca do życia jednostki (przynajmniej jednak jedna musi wcześniej żyć)

makemestronger - przywraca zdrowie

wouldyou? - wchodzisz w przymierze z wszystkimi

- Możesz użyć opcji AutoSave, aby załadować stan gry z poprzedniej kolejki, jeśli coś poszło nie tak.
- Możesz przywrócić do życia "zabite" jednostki, łącznie z ich punktami doświadczenia. Jednakże jeśli masz trochę złota lepiej jest po prostu powołać kilka nowych.
- Zbuduj Guild i zacznij wysyłać złodziei tak szybko jak to możliwe. Jest to najtańsza droga aby zorientować się czy w mieście są wrogowie

Urban Assault

Jeśli chcesz otrzymać nowy pojazd i dodatkowo nową broń naciśnij i przytrzymaj SHIFT a potem wpisz SWEAPON. Wszystko to podczas rozgrywki.

Deer Hunter 3

Naciśnij F2, wstukaj poniższe kody i naciśnij F2 ponownie, aby uaktywnić cheat:

dh3find - przenosi Cię do najbliższego zwierzaka

dh3nohear - zwierzęta się Ciebie nie boją

dh3beacon - nie mogą Ci się oprzeć

dh3sights - dostajesz celownik

dh3leadeye - kamera podąża za kulą

dh3water - zaczyna padać deszcz

dh3snow - zaczyna padać śnieg

dh3zeus - błyskawica

dh3monster - olbrzymi łoś

dh3walk - przechodzisz przez przeszkody

[illegible] - nigdy nie zginiesz

dh3showme - pokazuje łosia na mapie

dh3skywalk - możesz latać

Fortunes of War

Naciśnij Lewy Shift i wpisz yasai.

Potem szybko naciśnij równocześnie Ctrl + Alt + Delete trzy razy. Będziesz mógł podglądnąć miasto i lokalizację jednostek przeciwnika.

Soldier's at War

Kliknij prawym klawiszem myszki na magazynku z amunicją w ekwipunku podczas przygotowywania żołnierzy do misji, co spowoduje dodanie nowego magazynku. Teraz żołnierze dysponują nieskończoną liczbą amunicji.

F-22 Air Dominance Fighter

Naciśnij równocześnie:

Ctrl + Alt + Shift + Home - niezniszczalność

Ctrl + Alt + Shift + Insert - pełne uzbrojenie i zbiorniki z paliwem

Delta Force 2 Demo

W celu włączenia niezniszczalności i nieskończonej liczby amunicji wciśnij "" (apostrof), a następnie wpisz "[illegible]" (bez cudzysłowiów)

Revenant

Naciśnij Enter i wpisz:

alreadydead - nieśmiertelność

potionsnlotions - otrzymujesz dużą ilość dawek lekarstw

alchemy - 999999 sztuk złota

nahkranoth - zabijasz potwora jednym uderzeniem

[illegible] - postać na poziomie 30

abracadabra - nigdy nie zmniejszające się mana i duża liczba talizmanów

gimmesomegrub - dostajesz 5 z każdego rodzaju pożywienia

lookoutforthehood - nie wiadomo jak działa

debug - nie wiadomo jak działa

Aby poprawić swoje statystyki idź do Jonga (trenera) i wpisz kod "nahkranoth" - zabijanie potwora jednym uderzeniem. Zacznij walczyć z Jongiem, wtedy za każdy cios jaki mu "sprzedasz" otrzymujesz dużo punktów doświadczenia. Jednak nie przesadzaj bo go zabijesz. Kiedy postać zacznie zanikać, przerwij walkę, wyjdź na zewnątrz, a następnie wejdź do środka i ponów sparring. Rób tak aż do momentu, kiedy twoje statystyki będą wyglądały zadowalająco.

Darkstone

Dodatkowa piosenka - aby posłuchać dodatkowej muzyczki w trybie single-player wrzuć trochę monet na tackę barda siedzącego w centrum miasta

Pieniądze - najszybsza droga do zdobycia pieniędzy to rozpoczęcie gry z dwoma mnichami.

Przenieś pieniądze i książkę zmartwychwstania od jednego mnicha do drugiego. Następnie rozpocznij nową grę z drugim mnichem i jakimś nowym, i powtarzaj tą zabawę aż twoja kieszeń będzie pełna książek i pieniędzy. Na końcu przenieś wszystkie książki do wojownika z dobrym współczynnikiem handlu i sprzedaj książki np. za 180000 sztuk złota.

Delta Force 2

Włącz konsolę "" (apostrof) i wpisuj następujące kody:

thetrooper - tryb boski

[illegible] - przeładuj amunicję

[illegible] - nieskończona amunicja

stillme - niewidzialność

[illegible] - nie wiadomo jak działa

Skout

W katalogu z grą znajdź plik OPTIONS.TXT, a następnie otwórz go w dowolnym edytorze tekstu, może być Notatnik. Teraz dopisz dodatkową linijkę: CHEAT_KEYS 1. Po uruchomieniu gry:

- masz dostęp do wszystkich poziomów
- naciskając "A" otrzymujesz wszystkie bronie
- naciskając "F" możesz latać

GP500

Na ekranie z opcjami trybu single-race w miejscu, w którym podajesz "Name" wpisz:

! Scooter! - jeździsz skuterem

Ghostriders - stajesz się duchem

BeamTeam - nowe motory

Redlocks - zamiast kombinezonu masz tylko bieliznę: -)

! Master! - nie wiadomo jak działa

! Junior! - nie wiadomo jak działa

Nocturne

Po naciśnięciu F10 wstukuj:

godgames - nieśmiertelność

winblows - wszystkie bronie i amunicja

skeletonkey - klucz kościotrupa

moreammo - więcej amunicji

burningstakes - dodaje płonące strzały

thunderstorm - pada deszcz na zewnątrz

snowstorm - pada śnieg na zewnątrz

bighead - tryb Big Head

healme - przywraca zdrowie

silver - dodaje 500 srebrnych kul

aqua - dodaje 500 wodnych kul

mercury - dodaje 500 kul z rtęci

oldhat - obcy ludzie noszą charakterystyczne czapki

freezer - zamraża/odmraża nieprzyjaciela

masked - maska przeciwgazowa dla obcych ludzi

recharge - odnawia baterie

bigboom - nie wiadomo jak działa

Driver

Kiedy tylko jest to możliwe jedź po chodnikach. To spowoduje, że gliniarze będą się trzymać z daleka, a ty nie będziesz się martwił o ruch uliczny. Zwracaj szczególną uwagę na alejki, zaułki i garaże-parkingi - tam najłatwiej zgubić policję.

TrickStyle

W menu Options wybierz opcję CHEATS i wpisz dowolny z poniższych kodów:

TEAROUND - zawsze wygrywasz

CITYBEACONS - wygrywasz wszystkie turnieje

TWISH - czas nigdy Ci się nie kończy

TRAVOLTA - dodatkowe ruchy

INFLATEDEGO - tryb Big Head

POZDROWIENIA Z RAJU I HISTORYJKĘ DO CZYTANIA PRZESYŁA ADAM:

JOHNY I CO SIĘ STAŁO

- Wiesz co się stało? — spytał gość.

- Wszyscy wiedzą, ale nikt nie chce tego wiedzieć.

- Właśnie dlatego przychodzę z tym do ciebie.

To swoiste wyróżnienie nie wprawiło Johnego w dobry nastrój. Siedział głęboko osadzony w skórzanym fotelu. Przypominał buldoga, który na swoich krótkich mocnych łapach stanowi przeszkodę nie do przejścia. Tymczasem tylko przed sobą Johny był w stanie przyznać, że bieg wydarzeń ostatnich godzin osłabił go. W lustrze widział raczej podobiznę wychudłego ratlerka, niż krępego tytana. A nie upadł jedynie dzięki rozłożystemu oparciu.

- Dlaczego przychodzisz z tym właśnie do mnie?

- Już mówiłem...

- Racja. Co dalej?

- Też chciałbym to wiedzieć.

Dym z papierosa utworzył gęsty obłok, który odgrodził dwóch rozmówców. Johny zapadnięty w swoim fotelu, prawie niewidoczny i niemal anonimowy, czuł się tak, jak wyglądał jego pokój — mgliście i niewyraźnie. Po chwili jednak nagły impuls nakazał mu wstać. To samo uczynił gość.

- Pójdę już — rzucił.

- Pada. Weź parasol — odparł Johny i postanowił działać.

Swoim żółtym cabrio przecinał kolejne przecznice. Ulice opustoszały. Tylko gdzieniegdzie przemknął jakiś zagubiony przechodzień, który ratował się przed deszczem naciągając na głowę śniadaniówkę. Nagle Johny skręcił w boczną uliczkę i równie gwałtownie zahamował. Momentalnie znalazł się pod wiaduktem, gdzie przywitały go pełne nienawiści spojrzenia. Johny nie wysiadając z samochodu zaczął rozmowę.

- Wiesz co się stało? — zwrócił się do gościa z reklamówką na głowie.

- Wszyscy to wiedzą, ale...

- Wiem. Powiedz, co wiesz. Nic więcej.

Gość nachylił się i szeptał przeszło minutę, gestykulując przy tym i szeleszcząc.

- Znaj mą wdzięczność — rzucił na koniec Johny, a na asfalt rzucił parasol.

Mknął dalej. Kierował się teraz na południe, pod miasto, do motelu „Grota". Po drodze odebrał pranie, kupił bilety na sobotni mecz i zabrał autostopowiczkę. Autostopowiczka przypominała dziewczynkę z zapałkami, tyle że zamiast zapałek trzymała naręcze parasoli.

- Wie pan co się stało? — spytała jeszcze, nim wsiadła do auta.

— Wszyscy...

- Wiem — ucięła i zatrzasnęła drzwi.

Motel „Grota" wyglądał dziwnie spokojnie. Zwykle atmosfera tego miejsca kojarzyła się z rzeźnią, dziś miała w sobie więcej z sanatorium.

- To znaczy, że jest jeszcze gorzej — pomyślał Johny i spojrzał na neon nad głównym wejściem. W wyrazie GROTA nie świeciła się litera T. Oczami wyobraźni Johny zobaczył w tym miejscu Z.

- Groza — wycedził przez zęby widząc, co się dzieje w środku. — Niczego się tu nie dowiem — pomyślał. Wychodząc postawił jeszcze przewrócony kosz na parasole.

Wrócił do miasta. Czuł, że stracił jakikolwiek punkt zaczepienia. Nawet deszcz przestał padać. By dać odpocząć myślom, poszedł na sajgonki do baru wietnamskiego „Say Gone". Wśród złowrogo dymiących patelni majaczyły sylwetki o niemal takich samych skośnookich twarzach. Johny wątpił, by to miejsce kryło w sobie jakąś informację, która choćby o krok przybliżyła go do poznania całej prawdy. Mimo to zagadnął jednego z kucharzy.

- Wiesz co się stało?

- Niama dobra?

Odpowiedź Wietnamczyka wielce go zafrasowała, bowiem znacząco odbiegała od schematu. — Niama dobra? A dlaczego nie: wszyscy to wiedzą i tak dalej — pomyślał. Nie chciał wyciągać pochopnych wniosków, ale był prawie pewien, że Wietnamczyk miał związek ze sprawą.

- Zapomniałem zabrać parasol — powiedział, gdy wrócił do baru.

- Niamy? — z nadzieją w głosie odpowiedział kucharz.

- Rozumiem — pomyślał Johny — facet po prostu nic nie rozumie. Po chwili siedział już w swoim żółtym cabrio. Z domu zadzwonił do gościa.

- Halo, tu Johny.

- Cześć Johny. Dzięki za parasol. A tak w ogóle dobrze, że dzwonisz — odrzekł gość — Wiesz już coś?

- Wiem co się stało...

- Wszyscy to wiedzą...

- Nie przerywaj — przerwał Johny — Co się stało, to się nie odstanie. Ot i co.

MULTISERWIS II
ul.Okopowa 78 01-042 Warszawa
WWW.MULTISERWIS.COM.PL e-mail: multiserwis@multiserwis.com.pl

KOMPUTERY PC
Dowolne konfiguracje zestawów PC po bardzo atrakcyjnych cenach z 3-letnią GWARANCJĄ.!!!
Możesz wymienić stary komputer na nowy - przyjmiemy stary komputer w rozliczeniu.
Wymieniamy stare używane monitory, drukarki oraz podzespoły na nowy lub też używany sprzęt po korzystnych cenach.

ZESTAW KOMPUTEROWY:
INTEL PENTIUM II 400 Mhz CELERON A +128C
PŁ.GŁ. PC BX 233-800 Mhz AGP AT
32 MB DIMM 100 Mhz, HDD 4300 MB UDMA
CD-ROM 48x LG, SOUND PRO 3D 16 BIT P'N'P
OBUDOWA MINI TOWER AT, FDD 1,44 MB
KLAWIATURA zg. z WIN 95', MYSZ
SVGA 8MB AGP
CENA - 2200 zł
DOPŁATA DO STANDARDU ATX - 150 zł

RATY	ZESTAW KOMP. +		MONITOR 15" LG 520SI	
PIERWSZA WPŁATA (10%) -	220 zł	+	70 zł	= 290.00 zł
RATA MIESIĘCZNA				
- NA 12 M-CY	194.03 zł	+	61.93 zł	= 256.58 zł
- NA 18 M-CY	137.34 zł	+	43.70 zł	= 181.04 zł
- NA 24 M-CE	108.23 zł	+	34.44 zł	= 142.67 zł
WYMAGANE DOKUMENTY	ZAŚW. Z PRACY O DOCH.; DOWÓD OS.; II DOK. ZE ZDJĘCIEM; MINIMUM 10% I WPŁATY			

ROZSZERZENIA ZESTAWU W FORMIE DOPŁAT
ZAMIANA PROCESORA NA:
INTEL PENTIUM II 433 MHz CELERON A +128 cache 60
INTEL PENTIUM II 466 Mhz CELERON A +128 cache 170
INTEL PENTIUM II 500 Mhz CELERON A +128 cache 460
INTEL PENTIUM II 400 MHz 460
INTEL PENTIUM III 450 Mhz 640
INTEL PENTIUM III 500 Mhz 990
INTEL PENTIUM III 533 Mhz (133 Mhz) 1565
INTEL PENTIUM III 550 Mhz 1645
INTEL PENTIUM III 600 Mhz (133 Mhz) 2315

ROZSZERZENIE PAMIĘCI:
DO SDRAM 64 MB (DIMM) 170
DO SDRAM 128 MB (DIMM) 560

CD-ROM DOPŁATY:
LG DVD 4x/32x 150
HITACHI DVD GD-2500 150
CREATIVE DVD ZESTAW (NAPĘD + KARTA) 770

TWARDE DYSKI - DOPŁATY
HDD 6800 MB ULTRA DMA 50
HDD 8400 MB ULTRA DMA 90
HDD 13600 MB ULTRA DMA 150
HDD 20400 MB ULTRA DMA 530

MODERNIZACJE
Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów komputerowych:
-płyt głównych, procesorów, twardych dysków, CD-ROM'ów, kart graficznych, monitorów
Montujemy CD-ROM'y, karty dźwiękowe, pamięci RAM, fax-modemy.

CENY ZAWIERAJĄ 22% PODATKU VAT
CENNIK Z DNIA 07.XI.1999

ZESTAWY PODZESPOŁÓW DO MODERNIZACJI:
PROCESOR PII CELERON 400A + PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-800 Mhz (100 Mhz FSB) AT AGP + 32 MB RAM 100 Mhz CENA 1100 zł
PROCESOR PII CELERON 400A + PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-800 Mhz (100 Mhz FSB) ATX AGP + 32 MB RAM 100 Mhz + OBUDOWA MIDI ATX CENA 1230 zł
PROCESOR PII CELERON 400A + PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz (100 Mhz FSB) ATX AGP + 32 MB RAM 100 Mhz + OBUDOWA MIDI ATX CENA 1530 zł

!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!.
MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY
POSIADAMY RÓWNIEŻ W SPRZEDAŻY TANIE UŻYWANE ZESTAWY I PODZESPOŁY KOMPUTEROWE
Wszystkie nazwy marek i produktów wymienione w niniejszym materiale są zastrzeżonymi znakami towarowymi ich właścicieli i zostały użyte tylko w celach informacyjnych.

TEL. (0-22) 838-28-97
FAX (0-22) 636-88-27← pod tym numerem faxu możesz automatycznie pobrać naszą pełną ofertę
pon-pt w godz. 10-18
AKTUALNE CENY W TELEGAZECIE - TVP1 I TVP2 - STRONA 588

KARTY GRAFICZNE I AKCELERATORY:
KARTY ASUS
AGP-V3400TNT 16MB nVidia RIVA TNT 480
AGP-V3400/TV/TnVidia Riva TNT, 16mb ram, wyjście wideo 490
AGP V3400TNT/16mb/TVnVidia RIVA TNT, wej/wyj wideo 580
AGP-V3800/16nVidia Riva TNT II, 16mb SGRam 560
AGP-V3800/32nVidia Riva TNT II, 32mb SGRam 790
AGP V3800/TVR/32nVidia Riva TNT II, 32mb, TV in/out, wyjście VR 1025
AGP-V3800 Ultra DeluxeTNT II Ultra, 32mb, TV-in/Out, okulary VR 1225

KARTY MUZYCZNE
SOUND BLASTER AWE 128 PCI OEM 120
SOUND BLASTER LIVE OEM 280
SOUND BLASTER LIVE PLAYER BOX 405

TUNERY TV I FM:
Aver AVER CAPTURE TV TELETEXT 360
Aver AVER PHONE TV TELETEXT + PILOT WEW. 420
MACH-TV CAPTURE DK/BG 280
MACH-TV CAPTURE DK/BG TXT + PILOT 315
MACH-TV PHONE DK/BG TXT +RADIO+PILOT 350
LIFE VIEW CAPTURE DK/BG TXT +PILOT 320
LIFE VIEW PHONE DK/BG TCT +RADIO +PILOT 350
Zoltrix TVMAX CAPTURE TV PAL D/K TXT 230

S3 Trio3D/2x 8MB AGP [illegible]
Creative Riva TNT 16MB AGP OEM 300
Creative Riva TNT2 32MB AGP OEM 610
Creative Blaster Savage 4 32MB AGP 350
Creative Blaster Riva TNT 32MB 2 Ultra 910
Matrox MILLENNIUM G400 16MB SGRAM AGP 620
Matrox MILLENNIUM G400 32MB SGRAM AGP 860
Matrox MILLENNIUM G400 32MB SG DUAL HEAD 1090
Diamond VIPER V770 32MB AGP OEM 740
STB 3DFX Voodoo3 2000 16MB AGP OEM 490
STB 3DFX Voodoo3 3000 16MB AGP OEM 670
Voodoo2 12MB 350

MONITORY
LG 520SI LR NI 15 0,28 700
LG 575N 15 OSD DIGITAL 0,28 770
LG 57M 15 0,28 + GŁ. 850
LG SW775N 17 0,28 1165
LG 77M 17 0,28 + GŁ. 1270
LG 795SC 17 100MHz 0,26 1505
LG 795FT 17 FLATRON 0,24 1905
LG 795FT 17 FLATRON PLUS + kuchenka mikrofalowa 2235
LG 910TC 19 [illegible]
LG 500LC 15 LCD 5410
LG SW218SC 21 4130
Samsung 550s 15 700
Samsung 550b 15 775
Samsung 750s 17 1210
Samsung 750bt 17 1530
Samsung 750p+ 17 1890
Samsung 700 IFT 2470
Samsung 900p+ 19 2525
Samsung 1000P 21 5870

MONITORY CTX - 3 lata gwarancja
17" VL 700 70 kHz OSD, P&P 0,28 1160
17" MS 700 MULTIMEDIA, OSD P&P, 0,28 1540
17" VL [illegible]TCO 95 OSD P&P 0,26 1545
17" VL [illegible]T SHORT TUBEUSB, OSD P&P, 0,26 1925
17" VL 700 SLT SHORT TUBE, OSD P&P, 0.26 1395
[illegible]50THigh Contrast OSD P&P 2225
[illegible] VL 950ST SHORT TUBEUSB, OSD P&P, 0,26 2570
21" 21[illegible] XEOSD P&P MONITOR KOL 0,26 4370
21" EX 1200 High Contrast (poz. 0,22mm) Hub USB, BNC 4400

MONITORY CTX FUTURA TRINITRON - 3 lata gwarancji
15" PR 500T 0,25 1280x1024 1070
17" PR 700T 0,25 1280x1024 16[illegible]
17" PR 711 T 0,25 1600x1200 1815

Hitachi CM 640 ET 17" 0,22 1300
Hitachi CM 650 ET 17" 0,21 SN 1755
Hitachi CM 643 ET 17" 0,21 1926
Hitachi CM 752 ET 19" 0,21 2610
Hitachi CM 753 ET 19" 0,21 3020
Hitachi CM 761 ET 19" 0,21 SN 2920
Hitachi CM 812 ETM 21" 0,21 5295
Hitachi CM 814 ETM 21" 0,21 6880

DRUKARKI:
HP DESK JET 610C [illegible]
HP DESK JET 710C [illegible]
HP DESK JET 815C 1005
HP DESK JET 880C 1120
HP DESK JET 895 1340
HP DESK JET 970 1655
HP DESK JET 1120C [illegible] 1750
HP LASER JET 11[illegible] 1905
Panasonic KX-P[illegible] 630
Panasonic K[illegible] LASER 1150
Panasonic [illegible] LASER 6str/min 1255

PROWADZIMY NAPRAWY USZKODZONYCH MONITORÓW !!!

NAGRYWARKI CD
CD-REC HP 8100I CD -RW 4/2/24 1015
CD-REC HP 9111 4/2/24 CDRW IDE 1315
CD-REC SAMSUNG CDRW 6/4/24 IDE 1025
CD-REC YAMAHA CDRW 4/4/16 IDE 1020

SKANERY
LG SCANWORKS SW66 475
Mustek MUSTEK SCANEXPRESS 1200P 335
Mustek MUSTEK SCANEXPRES 6000SP 505
Mustek MUSTEK SCANEXPRES 12000SP 675
Plustek PLUSTEK OPTICPRO A3 1050
HP SCANER C7167A SCAN JET 3200C 520
HP SCANER C7177A SCAN JET 4200C 965
HP SCANER C7 197 SCAN JET 5200C 1270

GŁOŚNIKI CREATIVE PCWORKS CSW 100 SUB-WOOFER 230
GŁOŚNIKI CREATIVE SOUNDWORKS CSW 200 23W 495
GŁOŚNIKI CREATIVE PCWORKS 4PTSURROUND OEM 390
GŁOŚNIKI CREATIVE CSW 350 SUB-WOOFER 68W 630
GŁOŚNIKI CREATIVE FPS 1000 + SB LIVE 630
GŁOŚNIKI CREATIVE FPS 2000 DIGITAL 1035
GŁOŚNIKI CREATIVE DESKTOP THEATRE 1355

FAX MODEMY
Zoltrix ZOLTRIX 56000 Voice SP PCI Rockwell HCF 170
Zoltrix ZOLTRIX 56000 Voice SP Zewnętrzny Rockwell 330
Zoltrix ZOLTRIX 5600 Voice PCMCIA 315
USRobotics USR SPORTSTER 5600 ZEW MESSAGE PLUS 645

!!! UŻYWANE NOTEBOOKI 486 I PENTIUM - ATRAKCYJNE CENY !!!
!!! MOŻLIWOŚĆ DOSTAWY DO KLIENTA !!!
!!! NA TERENIE CAŁEGO KRAJU !!!
!!! Sprzedajemy wysyłkowo podzespoły komputerowe !!!
!!! Sprzedajemy na RATY !!!
!!! Prawie na całą Polskę !!!

AGE OF EMPIRES 2
AGE OF KINGS

Roos

TAKTYCZNIE I Z TAKTEM

Zamieszczony niżej poradnik dotyczy tylko i wyłącznie gry w trybie multiplayer, niezależnie od tego, czy przeciwnik jest prawdziwym czy sztucznym inteligentem. Rady zawarte w tekście przydadzą się graczom początkującym i średnio zaawansowanym, bywalcy MSN Zone i im podobni wyśmieją nie znajdą tu raczej niczego interesującego, choć... kto wie?

ZANIM ZACZNIE SIĘ GRA

Nigdy nie zdarzają się dwa identyczne pojedynki, dlatego też nie da się wciąż stosować identycznych taktyk i strategii. Przed rozpoczęciem meczu warto mieć plan, który potem będziecie próbowali realizować. Częścią planu musi być wybór rasy. Koniecznie zapoznajcie się z informacjami o bonusach oferowanych przez dany cywilizację oraz ich ograniczeniach - zły wybór to często gwóźdź do trumny.

Obrona strategia bardzo mocno zależy od ustalonych przed meczem warunków. Gra w dwie osoby na mapie „giant" zamienia się w (czy: „wyścig do imperiala" połączony z „zajmowaniem spawn pointów", podczas gdy mecze na małych rozmiarach „tiny" kończą się zwykle „feudal rushem". Za chwilę wyjaśnię, o co chodzi.

SZYBKI NUMER

Ku zmartwieniu jednych (w tym mojemu) a uciesze innych, AOK jest grą dynamiczną. Podobnie jak w STARCRAFCIE, tu też wysoko punktowana jest sprawność w klikaniu myszką i wykucie na pamięć wszystkich skrótów klawiszowych. Niedopuszczalne jest klikanie na ikonkach budynków w celu ich wybudowania. Nauczcie się układu klawiszy zanim w ogóle zaczniecie grę.

Efektem ubocznym wspomnianego wyżej faktu jest konieczność jak najszybszego osiągnięcia zdolności bojowych. Obrona stacjonarna jest we wczesnych fazach niezła, lecz droga (wieżyczki), potem zaś kiepska, ale stosunkowo tania (zamki). Jeżeli później niż przeciwnik wejdziecie „do feudala", na 100% przyjdzie on do was i zmasakruje uwijające się wokół bazy chłopstwo.

Taktyka „feudal rush" ma szczególnie efektywne zastosowanie podczas gry Brytyjczykami. Ich owczarze pracują szybciej, dzięki czemu oprawienie czterech, a w większości przypadków sześciu owiec zajmuje im około minuty mniej, niż reszcie nas. Sześć owiec dostarcza prawie 600 jednostek jedzenia. Czemu prawie? Ano, podczas łażenia na trawie mięso ginie i stale go ubywa. Właśnie dlatego należy przydzielać jak najwięcej wieśniaków do jednego zaszlachtowanego zwierzęcia.

Szybsze zebranie jedzenia bardzo często owocuje szybszym awansem do następnej epoki. Zakładając, że „feudala" robi się mając 20 chłopów, po kliknięciu na ikonę awansu należy zbudować około czterech, pięciu farm, trzech ludzi posłać do wydobywania złota (można nawet 4), reszcie zaś kazać rąbać drewno. Tartak i jego pełna obsada jest o tyle istotna, że duże ilości drewna zostaną zużyte na zbudowanie baraków, strzelnicy, rynku i kowala. Te cztery budynki są niezbędne przed próbą awansu do „castle age".

Natychmiast po awansie do feudala należy zacząć budowę strzelnicy, najlepiej trzema lub więcej chłopami. Po jej ukończeniu przydzielcie po jednym chłopku do budowania rynku i kowala. Przyda się jeszcze około 10 chłopów, aby kolejny awans wykonać z komfortową ilością trzydziestu robotników. Dwóch lub trzech z nich jak najszybciej wyślijcie do wydobywania kamienia. Tuż po wybudowaniu strzelnicy musicie mieć wystarczająco dużo surowców, aby móc zbudować minimum pięciu łuczników i u kowala zrobić upgrade zasięgu/ataku. Ekipę interwencyjną wyślijcie wrogowi pod bazę, dajcie jednak rozkaz „stand ground", aby zaatakowani nie pakowali się pod ogień jego town center'a (TC). Pamiętajcie, że łucznicy nie kosztują ani grama jedzenia! Zbudujcie jeszcze trzy lub cztery farmy i nie przejmujcie się więcej żarciem - kiedy tylko zobaczycie 800 na liczniku, wynajdujcie „kastla".

Wysłana ekipa powinna zająć się trzebieniem wieśniaków. Nie podchodźcie zbyt blisko TC, nie warto tracić jednostek. Dosyłajcie po kolei nowych łuczników, aż wreszcie przeciwnik zrozumie beznadziejność swojej sytuacji i podda się. Jeżeli nie będzie chciał tego zrobić, a w jego bazie

panuje pustka, znaczy to, że udał się inną część mapy, gdzie spróbuje odbudować królestwo. Budujcie outposty, aby cały czas widzieć co robi.

Grę w tej fazie możecie przegrać tylko w jeden sposób - zaniedbując śledzenie wrogich chłopów, ale też pod warunkiem, że limit jednostek ustawiony jest na 150 lub mniej. W innym przypadku produkujecie po prostu wciąż nowych łuczników (kuszników, a w końcu longbowmanów) i w grupkach po 15 wysyłacie ich w różne zakątki mapy. Gigantyczny zasięg i ustawienie aggressive spowoduje, że dowiecie się o każdym pozostałym przy życiu chłopku.

Ile wynosi dobry czas wejścia do epoki feudalnej? To zależy. Jeżeli zrobicie to poniżej jedenastu minut, mając wybudowane baraki, oraz surowce na strzelnicę, kowala i pięciu łuczników, jest doskonale. Czasy poniżej 12 minut są dobre, jednak wszystko powyżej tej granicy nie gwarantuje skuteczności ataku.

ZABUDOWA

Równie popularną taktyką jest tzw. „forward base building", czyli rozbudowa bazy w kierunku przeciwnika. Sprawdza się praktycznie wyłącznie na średnich i dużych mapach (na małych dominuje „feudal rush"), kiedy to przeciwnicy nie atakują się zbyt wcześnie, koncentrując uwagę na jak najszybszym osiągnięciu epoki zamkowej. Jedną z mutacji tej taktyki, nierzadko pozwalającą na skończenie meczu w kilkanaście minut, jest zbudowanie wieżyczki po drugiej stronie wyrębywanego przez wieśniaków przeciwnika lasu. Doświadczony gracz nie spanikuje, ale taka mała upierdliwość nierzadko przeradza się w ciężki do zdobycia przyczółek (najlepiej zniszczyć wieżyczkę średnią liczbą pikinierów, ewentualnie chłopów - jeżeli podejdą do niej blisko, nie będą trafiani).

Po awansie do trzeciej epoki należy zebrać grupkę pięciu lub więcej chłopów i wybudować zamek tuż poza zasięgiem wzroku przeciwnika, (czyli pod jego bazą). Warto obsadzić go kilkoma łucznikami, w celu wzmocnienia siły ataku. Chłopi powinni zacząć budowę drugiego TC w okolicach zamku, możliwość ta występuje dopiero w castle age. Przyczółek warto rozbudować o baraki, stajnie lub strzelnicę (w zależności od wybranej rasy i strategii), oraz „siege workshop". Udana akcja zbudowania przyczółka daje bardzo dużą szansę na zwycięstwo. Wystarczy teraz zacząć pompować jednostki, aby ostatecznie wykurzyć wroga z jego macierzystego terenu. Pod żadnym pozorem nie czekajcie na awans do imperiala. Prawda, są tam trebuchety, które z miastem rozprawią się w kilka minut, ale przeciwnik mógł za te uzbierane pieniądze (i przez ten czas) wybudować armię, która zmiecie wasz zamek i „treby" z powierzchni ziemi. Lepiej dmuchać na zimne.

Końcowym etapem takiego meczu są zawsze dożynki - należy wytropić chłopstwo ewakuowane z bazy i po kolei wymordować. Jeżeli limit populacji nie jest ustawiony na niską liczbę, zwycięstwo macie w kieszeni.

CZAS TO ŻYCIE

Odpowiedź na każdą z opisanych strategii jest banalna - zrobić to samo, ale szybciej. Koniecznie pamiętajcie o fakcie, że nawet największa armia jednostek tego samego typu znajdzie pogromcę. Zawsze starajcie się mieszać łuczników i konnicę z pikinierami, trebuchetom dawajcie ochronę, wystrzegajcie się siejących spustoszenie wśród piechoty onagerów (szczególnie po upgradzie).

Trybów gry w AOK jest tak wiele, że poradnik dotyczący całości musiałby zająć cały numer pisma. Jeżeli zobaczę zainteresowanie z waszej strony, w przyszłym miesiącu postaram się wysmażyć drugą, traktującą o często niezauważanych pierdółkach część poradnika. Wiecie, jakie źródło jedzenia jest najwydajniejsze? Ile wynajduje się imperial? Jak szybko strzela Cho Ko Nu? Dowiecie się!

KRZYNKĘ KO

Cześć, to wasz ulubiony dilżej papierowej rozgłośni resetowej w relacji na żywo prosto z pola walki. To jest spod stosu listów zalewających redakcję. Przez najbliższe dwie strony będziemy razem, więc już teraz zaopatrzcie się w zapas chipsów, coli, gumowy młotek, wykidacz i co tam jeszcze przyjdzie wam do głowy. Zapewniam was, że damy ostro czadu więc trzymajcie się mocno. A na dobry początek przywitamy się dżinglem, nadesłanym przez jednego z czytelników.

DJ Święty Mikołaj

YO MAN! PRAY JAH! PRAY JAH! GANJA RULEZ! RESET RULEZ! PRAY JAH! PRAY JAH

BOLO

Wow! Bolo rulez. Pray Jah.

Dzisiaj właśnie, jak to zwykłem czynić raz w miesiącu zagadnąłem kioskarza o Reset. Otworzyłem gazetę i przed moimi oczami ukazał się anioł - w postaci Lary oczywiście. Cool! Chłopaki (i dziewczyny) tak trzymać. Plakat dołączył oczywiście do mojej kolekcji (zawisnął obok kalendarza - też z Larą, mniej więcej tych samych wymiarów) . Powiesiłem go stroną z poduszką. Patrzę sobie tak i patrzę i myślę, że moglibyście zrobić jeszcze lepszy plakat. Wystarczyłoby usunąć ze zdjęcia z poduszką ten cieniutki paseczek majteczek. Pomyślcie - tylko Lara i poduszka! To jest coś! Taka mała rzecz, a plakat byłby lepszy. Ale spoko. I tak się cieszę - w końcu nie tylko grami żyje człek. .. a z innych czasopism to raczej ciężko sobie powiesić plakat dziewczyny na ścianie.

JBRAVO

Panowie, oj, panowie! !! ! Plakat Lary jest spox, ale już wyobrażam sobie tych wszystkich laromaniaków masturbujących się przed ścianą, ew. drzwiami z plakatem. .. Mogliście zalaminować plakat, aby tryskające nasienie łatwo dawało się zmyć. A tak? Pomyślcie, na pewno w archiwach nr 11.99 jeszcze jest, ale na jak długo? Naraziliście się na bombę archiwalną, nazwę ją Y1199L. Następnym razem uważajcie na swoje pomysły.

2MAN

Teraz to zupełnie mnie zaskoczyliście. Jak tylko zobaczyłem okładkę, od razu wiedziałem, że coś tu się święci. .. Chwile potem w moje drżące ręce wpadł plakat Lary. .. Myślę, Jezu, naga LC! !! A tu co? Croft'ówna zasłoniętą poduchą, a ma na sobie jeszcze czarne gatki! Mam nadzieję, że w grudniowym numerze będzie jakiś patch albo skin, który powoduje, że poducha i gacie spadają. Chyba nie tylko ja tego chce, he. .. he. .. he. ..

Ślimak Kamil Fajuth

Po przeczytaniu wstępu do listopadowego numeru Resetu (tzw. Intra) doznałem szoku! !! Nabazgrał to niejaki Misio Parówa, że pewnie rodzice zerwą plakat nagiej Lary ze ściany. .. . czy cuś w tym stylu. A Ja (zanim zdążyłem przeczytać Intro) wziąłem się za wieszanie plakatu. Miałem tylko jeden problem. .. nie mogłem się zdecydować na wersję. Czy Lara z poduszką, czy w ręczniku. Wiec odprężony i na loozie. .. . podszedłem do starszej (tzw. Mamy) i zapytałem: "Która lepsza - z poduszką z przodu, czy z ręcznikiem z tyłu? ". A Mama na to:

"-Ta z poduszką jest bardziej wyzywająca. ..

-Czyli powieszę tą (z poduszką) - odpowiedziałem" Mama kiwnęła głową (na tak:))

Czy to ja mam taką fajną Matkę czy Misio miał tak okrutną? ??

:)))) W końcu (jak mawia mój nauczyciel Fizyki [Mikos - pozdrowienia] na prawie każdej lekcji (w przerwie w podrywaniu uczennic:)) : "Popęd ptciowy to najważniejszy popęd człowieka! !! "

MataD alias DeJaVa_Man

Redakcja się cieszy, wy się cieszycie, czasami cieszą się nawet osoby postronne - słowem plakat spełnił swoją rolę. Ku radości jednych, a zmartwieniu innych musimy jednak ogłosić, że żadnych patchy do plakatu nie będzie - na wyobraźnię najlepiej działają niedomówienia.
I dla odprężenia - dżingiel:

YO MAN! PRAY JAH! PRAY JAH! GANJA RULEZ! RESET RULEZ! PRAY JAH! PRAY JAH

Przypominamy, że autorem naszego dzisiejszego dżingla jest Bolo, który nawiasem mówiąc rulez.

Pozdrowienie może mylić, bowiem ten mail będzie raczej smutny. Czemu?

UWAGA! !! PROMOCJA! !!

Czy chciałbyś, aby Twój list został wydrukowany na łamach jedynej w swoim rodzaju Skrzynki Niekontaktowej? Teraz masz niepowtarzalną okazję, aby znacząco zwiększyć swoje szanse. Wszystko co musisz zrobić, to napisać list i samodzielnie sobie nań odpowiedzieć w imieniu Red_Akcji. Ciekawym listom z błyskotliwymi odpowiedziami zapewniamy pierwszeństwo w kolejce do druku.

Czas promocji ograniczony. Oferta ważna do wyczerpania miejsca w skrzynce niekontaktowej.

TA KTO MA?

Zacznę od początku. Otóż jako uczeń 4 klasy L. O. musiałem dziś przeczytać lekturę Z. Nałkowskiej - "Medaliony". Jestem pewien że jako ludzie wykształceni kojarzycie ten tytuł. A jeśli nie to przypominam że "Medaliony" to zbiór autentycznych opowiadań, która autorka napisała na podstawie badań i obserwacji poczynionych przez Główną Komisję Badania Zbrodni Hitlerowskiej, do której to komisji należała. I nie chodzi mi tu o drastyczne przypadki opisywane w tejże książce (jak robienie mydła z ludzkiego mięsa, czy kanibalizm szerzący się w niektórych obozach z braku innego pożywienia) . Chcę poruszyć temat przemocy w grach. Wiadomo, że jak ktoś jest świrem to będzie chodził po ulicy i zabijał innych obojętnie czy gra w Quake'a czy Kingpina, czy nie. Ale pomyślcie. To nie gry powodują przemoc! (wiem, że wy o tym wiecie) . Sytuacje, gdzie kobieta straciła oko gdyż zostało jej ustrzelone nie zdarzają się w żadnych grach--a takie sytuacje miały miejsce naprawdę zanim jeszcze powstał komputer! (albo gdy był na niskim poziomie rozwoju-wiem to nie do końca celne określenie) . Chcę tylko uświadomić niektórym ludziom, że gry potrzebne są czasem jako relaks po kolejnym ciężkim dniu życia - a przemoc będzie obok nas - nawet ta najbardziej odrażająca, choć nie zawsze zdajemy sobie sprawę z jej okrucieństwa.

Wiem, może uważacie, że ten text nie nadaje się do Waszego pisma - ale ja chciałem się wypisać właśnie Wam.

BOOD KILLER

My doskonale wiemy, że to nie gry powodują wzrost przemocy, jednak zawsze potrzebny jest jakiś kozioł ofiarny, na którego można wszystko zrzucić i w tym stuleciu jego rolę pełni komputer i rzeczy z nim związane. Całe szczęście, że to stulecie się już kończy.

Wiem jak to jest z drukowaniem listów na łamach gazety! ! Bo ja widzę, że (tzn. domyślam się, ale to przecież to samo:)) , że wy drukujecie tylko listy wysłane pocztą zwykłą. Bo jak ktoś ma problem, albo spodoba wam się list, to wolicie go wydrukować niż tracić kasę na znaczki, żeby odpowiedzieć takiemu komuś! !! To ja wam powiem co teraz zrobię! Ja do was wyślę list! ! Dokładnie! ! Wyślę pocztą zwykłą! ! Będzie taki super, że będziecie musieli go wydrukować, bo przecież nie kupicie znaczka do Kanady! ! A wiecie co jeszcze wiem? Wiem to ze jesteście lenie! ! Jak człowiek wyśle jakiś dłuuuuuuuuższy list to nie odpiszecie. A jak tylko króciutki to odpowiedz jest na drugi dzień albo wcześniej! !

Satanus

Chyba jednak nie wiesz. Redakcja nie udziela indywidualnych odpowiedzi nie dlatego, że brak jej kasy na znaczki, lecz z powodu braku takowych możliwości - wybór jest prosty - albo otworzymy hot-line i będziemy odpowiadać na listy, albo będziemy robić gazetę, dwu rzeczy jak na razie nie możemy robić na raz. Natomiast zazwyczaj drukujemy te listy, które zawierają często powtarzające się treści, aby w ten sposób na raz odpowiedzieć jak największej liczbie czytelników. Zaś co do długości listu, to byłbym daleki od oceniania wartości listu na podstawie jego długości - można napisać wiele słów, z których kompletnie nic nie wynika.

Mam viper v550 16 megów. Mam problemy z gra q3 test, który działa normalnie u mojego kolegi z voodoo 8MB. Czy są jakieś sterowniki, które mógłbym użyć do mojej karty? Mam wszystkie Reset CD od stycznia, może na którymś z waszych cedeków są sterowniki do mojej karty (nie wiem, bo mam ja od niedawna i nigdy nie przeglądałem działu "sterowniki")

(-) podpis litościwie przemilczymy

Zawsze uważałem, że lepiej się dwa tygodnie pytać, niż pół godziny samemu popracować.

Uważam, że istnienie tego działu [cheaty] jest całkowicie bezsensowne. Po pierwsze: stosunkowo mało ludzi czituje. Po drugie: zabierają w gazecie dwie cenne strony, a i tak mało kto w ogóle je przegląda. Po trzecie: za cenę jednego impulsu można sobie znaleźć czity na necie [a jak ktoś nie ma dostępu to może poprosić kumpla żeby sprawdził].

Uczcimy

Po pierwsze: tu niestety nie masz racji. Zdziwiłbyś się, ile dostajemy listów z prośbami o kody do różnych gier. Po drugie: dział cheatów został ostatnio ograniczony do jednej strony m. in. z tego powodu, że coraz mniej cheatów pojawia się w postaci kodów, a coraz więcej jako trainery i inne modyfikatory gier. Po trzecie: tu masz świętą rację. Na koniec pozwolę sobie jeszcze poinformować o coraz częstszym zjawisku dotyczącym kodów. Otóż ostatnimi czasy pojawia się coraz więcej przypadków, gdy oryginalne kody nie działają z grą w wersji oryginalnej inaczej. Związane jest to z nieznacznym zmodyfikowaniem plików gry przez wydawców inaczej. Poradzić z tym można sobie jedynie albo nie używając kodów, albo wchodząc w posiadanie gry oryginalnej normalnie.

Nie to żebym się wtrącał do waszej gazety, ale czy moglibyście napisać o wzroście aktywności słońca - podobno wpływa na zachowanie całych narodów, a właśnie mamy apogeum.

Bicksy

P.S. A tak i jeszcze o seksie i o piersiach i o panienkach i o czarnych pończoszkach. Prawda, że napiszecie, prawda?

P.S.2 A będą zdjęcia?

Ależ my chcemy, żebyście się wtrącali do naszej gazety. Naprawdę. A gdybyście tak zamiast pisać: napiszcie o tym, o tamtym i jeszcze o czymś innym sami usiedli i naskrobali taki tekst, jaki życzylibyście sobie zobaczyć na naszych łamach, bylibyśmy w siódmym niebie. Wy zresztą też, jak zobaczylibyście wydrukowany własny tekst.

Po przeczytaniu Nie-skrzynki kontaktowej widzę zlepek "Filipinki", "Kącika spełnionych marzeń", "Domowego przedszkola" i czegoś jeszcze. Skoro jesteście zasypywani takimi listami, dziwię się oskarżeniom, ze nie czytacie ich wszystkich:). Na szczęście nie wszystkie nawiązują do szarości codziennego życia.

Bartosz Ponikowski

No i widzisz w jakich warunkach musimy pracować. A tak na marginesie - WSZYSTKIE listy są czytane.

I tym optymistycznym akcentem kończymy świąteczne wydanie.

YO MAN! PRAY JAH! PRAY JAH! GANJA ROTEZ! RESET ROTEZ! PRAY JAH! PRAY JAH

Pozdrowienia od świętego Mikołaja otrzymują: cysiu, Sasza Wegner, Adacho, Norbert Petrich, Olech Kaczanowski, Łukasz Dąbrowski, kokos, Frogger, Stachu Wanatowicz, U. F. O, Marcin D. , PETER, r3al, melba (worek prezentów gratis) , Lou Cypher, ANTONI IOSKOT, Michał Borkowski, Terry Corrgan, Marcin Wajdzik, Zenciu from Opole, Jacek Palka, Michał Romaniuk, Mr. Blood, Dorint, Psychmen, Flufi i jego koledzy, GeorgoS, Paulina Rutkowska, Marti ze Stardardu Szczecińskiego i oczywiście nasza nieoceniona i ulubiona Bożena S.

robert h. adler tobiasz piątkowski

RACJA. MASZ PSYLOB?
NIE, TAK WPADŁEM, MYŚLAŁEM, ŻE W KOSZA ZAGRAMY. PEWNIE, ŻE MAM! A MASZ PIENIĄDZE?
JAKOB, ZAFUNDUJ TO DO CZYTNIKA I ZAPŁAĆ PANU KENNEROWI.
TAK JEST, PANIE LAVELLE.
W ŚRODKU JEST KARTA GOTÓWKOWA Z 5-MA MILIONAMI I TWOJE NOWE PAPIERY, PLUS NIESPODZIANKA.
CZY TO JEST TO CO MYŚLĘ?
HMM... PREMIA.
WIESZ ILE TO JEST WARTE!?
NA WOLNYM RYNKU — NIC. ALE CZŁOWIEK Z TYMI MOŻLIWOŚCIAMI MOŻE TO UPŁYNNIĆ ZA 15-20 MLN.
TO DUŻA PREMIA.
TERAZ, KIEDY MAM PSYLOB PIENIĄDZE NIE MAJĄ DLA MNIE ZNACZENIA.
NO TO ŻEGNAJ, NAN.
DO ZOBACZENIA W SIECI, EG.
Bijou
NIGHT CLUB
DEADLINE STUDIOS
THE ROLLING STONES
TONIGHT ONLY
CASIO
Hertz
WARSZAWA CENTRALN
INFORMACJA
PRZESYŁKI KONDUKTORSKIE
NO DOBRA, KENNER...
TERAZ ZOBACZYMY W CO TY POGRYWASZ...
NOWE NAZWISKO? SVEN HASBRO... HE, HE... ŁADNE PSEUDO...

SPRYTNIE, NA DWORCU CIĘ TAK NIE SPRAWDZĄ, JAK NA LOTNISKU ...
MATCH: 98%
SYSTEM ERROR
KLIK
ZLECENIE PRZESYŁKI KONDUKTORSKIEJ...? CO PAN WIE-ZIEŃ, PANIE HASBRO?
4W
104
DIGITALIZING IN PROGRESS
TIME TO END
00:00:26.3
JAKØB!
JAKØB, CØ SIĘ DZIEJE?
BAM BAM
BAM BAM
BAM BRRRR
BRAM

LAST MINUTE
OFFWORLD
ŚWIAT NOWYCH MOŻLIWOŚCI
OUTDOOR
SWITCH! CO TY TU ROBISZ DO CIĘŻKIEJ...
CAFÉ CALAIS
BIELIZNA DAMSKA WEJŚCIE OBOK
PRALNIA
MUSISZ MI POMÓC, LENA. SIEDZĘ W GÓWNIE PO ZĘBY TRZONOWE.
GÓRNE CZY DOLNE?
NIE JEST TAK ŹLE, SKORO PSY CIĘ NIE DORWAŁY.
MÓJ NEURONADAJNIK JEST W MOIM KOCIE. PEWNIE JESZCZE GO GANIAJĄ.
SLAM!
A JA SPĘDZIŁAM WIECZÓR ODPOWIADAJĄC NA GŁUPIE PYTANIA GLINIARZA, KTÓRY NIE WIEDZIAŁ CZY CHCE MNIE ARESZTOWAĆ CZY PODERWAĆ.
I CO ZROBIŁ?
MA KOLEŚ GEST...
ZAPROSIŁ MNIE DO "LAGUNY". JUTRO O 9⁰⁰
ORANY...
CZY TO JEST TO CO MYŚLĘ?
...MI PRZYKRO, ALE NIEWIELE MOGĘ PANU TERAZ POMÓC...
...NAWET JEŚLI JĄ ZNAJDĄ, PRZYŚLĄ JĄ DO NAS DOPIERO JUTRO...
JESZCZE RAZ SPRAWDZĘ W PRZEDZIALE BAGAŻOWYM, MOŻE SIĘ GDZIEŚ ZAPODZIAŁA...
BIP BIP BIP
PRIVIET, SIG.
LAVELLE?
104
BREAKOFF
DEADLINE
KONIEC?

DIABEŁ TKWI W

Wpadki

Do eksperymentu potrzeba telewizora, magnetowidu, taśm z Gwiezdnymi Wojnami i odrobiny czasu i cierpliwości. Przepis jest prosty. Trzeba włączyć magnetowid i zacząć oglądać ignorując zupełnie to, co się dzieje na pierwszym planie. Zakładam oczywiście, że wszyscy znają to na pamięć, więc raz można sobie odpuścić i skupić się na czymś innym. A ręczę, że wyłapywanie „blooperów" czyli „filmowych wpadek" to naprawdę świetna zabawa. I co? Ano, sporo tego. Naprawdę sporo. Czasami można się nieźle uśmiać. Bo jak tu się nie uśmiać widząc super-ekstra-wyszkolonego żołnierza imperium walącego hełmem w futrynę? :) Albo Leię spacerującą po szarej folii, mówiącą „Jakie dziwne podłoże... To chyba nie skała". Tego typu wpadek jest pod dostatkiem w każdym z filmów. Jedne są widoczne mniej, drugie bardziej. Niektóre są efektem zwyczajnych niedociągnięć technicznych, inne są błędami natury logicznej.

Tych pierwszych jest zdecydowanie więcej. Twarz Kenny'ego Bakera, którą widać spod „oka" R2-D2, innym razem taśma puszczana od tyłu, jeszcze gdzie indziej osławiona i tajemnicza zarazem „plamka Imperatora" (dziwna migocząca plamka na kapturze Palpatine'a w Powrocie Jedi, i tak dalej i tak dalej...).

Trzecią grupą są niedociągnięcia spowodowane lenistwem/ograniczeniami budżetowymi (niepotrzebne skreślić), jak np. identyczny, stale powtarzający się układ gwiazd za fotelem Imperatora, czy choćby całe frazy wymawiane w obcych językach, użyte powtórnie w niezmienionej formie.

O dziwo ostatnie dzieło, czyli The Phantom Menace także nie jest pozbawione wpadek. Trudno jednak mówić tu o wpadkach technicznych. Łatwiej doszukać się tu błędów wynikających z oszczędności (poszczególne renderowane pojazdy i roboty pokryte dokładnie tymi samymi mapami) czy zwykłych błędów logicznych (na ekranie testowym Mace Windu pojawiają się nagle aż 2 obiekty z Naboo, co biorąc pod uwagę, że to mało istotna odległa planeta, wydaje się co najmniej dziwne).

Cameos

Jednak Mroczne Widmo w znacznie większym stopniu niż poprzednie filmy obfituje w tzw. „cameos". O ile w klasycznej trylogii nie mamy te-

SZCZEGÓŁACH

go wiele, tak tu następuje istna erupcja ukrytych ról znaczących osób, dowcipów, nawiązań i szczegółów istotnych tylko dla fanów i przez nich tylko zauważanych. Już na samym początku pojawia się kultowe sformułowanie „Mam złe przeczucia", którego fanom nie trzeba 2 razy powtarzać, pojawiło się bowiem już pięciokrotnie w klasycznej trylogii i można już właściwie mówić o tradycji pojawiania się tego zdania w cyklu Star Wars. Odniesieniem do poprzedniej trylogii i wcześniejszej twórczości Lucasa jest pojawiająca się znów liczba 1138 - tym razem na plecaku jednego z robotów bojowych Federacji. W filmie pojawia się ponoć Millennium Falcon i choć nie odkryto go jeszcze wierzę, że zostanie to entuzjastycznie przyjęte. Przynajmniej tak, jak pojawienie się Outridera (statek Dasha Rendara z Cieni Imperium) w Specjalnej Wersji Gwiezdnych Wojen.

Kolejną kategorią są twórcy filmu występujący w króciutkich na mgnienie oka epizodach. I tak np. widzimy szefa od efektów specjalnych Johna Knolla w roli pilota myśliwca eskadry Bravo. Producent filmu Rick McCallum, dźwiękowiec Ben Burtt i montażysta Martin Smith objawiają nam się jako dworzanie królowej Amidali w scenie, gdy wychodzi ona na powitanie delegacji z Coruscant. Oprócz nich jeszcze wielu innych ludzi zajmujących się tworzeniem TPM pojawia się bądź na dworze Amidali, bądź w Senacie. Dzieci George'a Lucasa pojawiają się w roli małych przyjaciół Anakina, a jedna z jego córek użycza głosu Neimoidianowi imieniem Tey How. Siostra Jake Lloyd'a pojawia się na chwilę w filmie jako malutka księżniczka Ellie. Sofia Coppola natomiast ukazuje się nam jako jedna z dwórek królowej. Ultrakrótki epizod gra Nathan Hamill, syn Marka Hamilla, odtwórcy roli Luke'a Skywalkera w Trylogii. W Mrocznym Widmie pojawiają się też inni goście, tacy jak np. ...grupka E.T. zasiała masa innych postaci, ukrytych obrazów, stworów i znaków, a nawet tekstów, takich np. jak ukazująca się na ekranie myśliwca Anakina, „ochrzan" jaki dostaje od matki z żądaniem, aby natychmiast zawrócił myśliwiec i wracał do domu. :) Po wszystkim, na samym końcu, dla tych, którzy dzielnie wysiedzieli na miejscach przez całe 6 minut listy płac czeka jeszcze jedna niespodzianka... :)

Odniesienia

Jeśli już mówimy o szczegółach, to nie sposób nie wspomnieć o odniesieniach do Star Wars w innych filmach. Jako że Gwiezdne Wojny stały się elementem popkultury, taka kolej rzeczy wydaje się wręcz oczywista. I tak możemy znaleźć odniesienia np. w serii Indiana Jones, gdzie pojawia się Club Obi Wan czy choćby rysunki R2-D2 i C-3PO wmontowane w egipskie hieroglify. Tony figurek i zabawek w pokoju dziecinnym z Poltergeist. Halloween'owy kostium Yody z E.T. A potem już cała wręcz lawina odniesień, począwszy od „zupełnie poważnych filmów" (Twister, Seven, Clerks, Mallrats, Deconstructing Harry i wiele, wiele innych) na kreskówkach skończywszy (Bart Simpson, Power Puff Girls, Dexter's Laboratory - w przypadku tego ostatniego stało się to nawet swego rodzaju tradycją, gdyż większość początkowych odcinków serii zawiera jakieś nawiązania do Star Wars). Oczywiście należy się spodziewać, że tego typu odniesienia będą się pojawiać cały czas. Tym bardziej przecież, że jeszcze 2 epizody przed nami... ;)

Pamiętajcie zatem, niezależnie od tego co oglądacie - miejcie oczy i uszy otwarte, bo kto wie, co czai się w następnej scenie albo na trzecim planie. A jak się już coś odkryje, to ma się nie lada radochę.

Skoro byliśmy już przy filmach, to zajmijmy się teraz książkami...

Żartowałem.

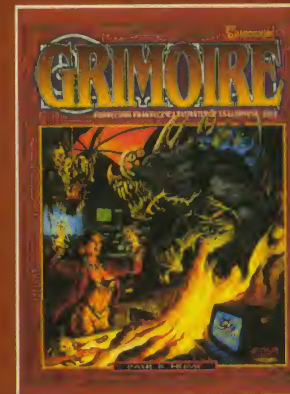
Grzechu IG-88

Star Wars: Ord Mantell
http://www.starwars.prin.pl

ZDMUCHNĄĆ SMOKA Z BAZOOKI

SHADOWRUN

RPGator

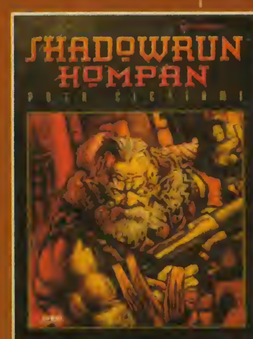


Niniejszy tekst przeznaczony jest dla tych wszystkich, których zainteresował artykuł o systemie SHADOWRUN sprzed miesiąca. Tym razem opiszę dokładniej wszystkie cztery dostępne do tej pory w języku polskim podręczniki, ukazując ich wady i zalety. By łatwiej było ci wyrobić sobie zdanie tak o poszczególnych podręcznikach, jak i całym systemie, zdecydowałem się na stosowanie dziesięciopunktowej skali ocen.

DLACZEGO SHADOWRUN?

O legendzie tej gry pisałem już miesiąc temu. Przypomnę więc tylko, że mamy tu do czynienia z cyberpunkiem, w którym istnieje magia. Jeżeli jesteś młodym niedoświadczonym RPG'owcem, będzie to dla ciebie wada. Niełatwo będzie ci się oswoić z tym nieco pokręconym światem, warto jednak spróbować. Jeżeli jednak masz już za sobą niejedną sesję i pragniesz odmiany, to nie ma się nad czym zastanawiać - proponuję wizytę w sklepie.

Podręczniki do SHADOWRUN są zbudowane tak, by pozostawiać Mistrzowi Gry wolny wybór w wielu ważnych kwestiach dotyczących podstawowych założeń fabuły. Na przykład, naukowcy spierają się, skąd wzięła się na świecie magia. Czy jest to wirus, czy może kolejny cykl w rozwoju ziemi? Dzięki temu prowadzący zabawę może zaskoczyć nawet tych, skądinąd bardzo uciążliwych graczy, którzy czytają wszystkie podręczniki i uczą się na pamięć najdrobniejszych nawet szczegółków. Potem, gdy jakaś sytuacja jest im nie na rękę, mogą powiedzieć - Sorry, ale nie możesz tego zrobić, bo na stronie xxx, kolumna druga, linijka y od góry było napisane ... i zepsuć całą koncepcję przygody.



Bardzo proste są tu zasady dotyczące rozstrzygania wszelkich zdarzeń. Są one prawie identyczne dla wszystkich możliwych do zaistnienia sytuacji. Nieważne, czy sprawdzasz to, czy uda ci się zdzielić kataną siedzącego obok na wózku inwalidę, czy też wzorem Neo z "Matrixa" chcesz przeskoczyć na sąsiedni budynek. W każdym z przypadków wyznaczana jest cyfra opisująca współczynnik trudności (lub liczba, gdy dana akcja jest ekstremalnie skomplikowana), by zaś bierzesz do ręki kostki sześcienne (popularne K6) w liczbie równej stopniowi odpowiedniej umiejętności. Jeśli wyrzucisz tyle samo lub więcej oczek, ile wynosił wspomniany współczynnik - udało się. Gdy na którejś kości wypadnie sześć, rzucasz nią jeszcze raz i sumujesz wyniki (i tak dalej, dopóki nie będzie cyfry innej niż 6). Dzięki temu z jednej kości można uzyskać wysokie wyniki, rzędu 10 i więcej. Nazywa się to "sukcesem".

Może jednak zdarzyć się i tak, że wyrzuciłeś "jedynkę". Oznacza to - "prawie ...". Niby trafiłeś kolesia, ale ostrze ci się omsknęło i przeciwnik przeżył albo wylądowałeś na samym skraju dachu i teraz chwiejesz się, próbując utrzymać równowagę. Kilka "sukcesów" oznacza za to, że zrobiłeś z oponenta dwie połówki, a skok udał się tak wspaniale, że podczas lotu twoja postać oddała jeszcze kilka serii z karabinu maszynowego i zrobiła salto (ale nie mortale).

Tak pomyślana mechanika gry sprawia, że zabawa jest bardzo dynamiczna, nie trzeba odszukiwać setek tabel, mnożyć, dzielić, dodawać czy odejmować, a gdy wszystko jest gotowe, szukać jeszcze odpowiedniej kostki. Szast, prast i akcja posuwa się dalej.

Co prawda dla urozmaicenia rozgrywki wprowadzono "pulę kości", komplikującą nieco sytuację, ale nie jest to aż tak straszne. Po prostu w pewnych warunkach bierzesz do ręki więcej sześcianików, niż wskazuje na to odpowiednia umiejętność.

Muszę jednak przyczepić się do czegoś. Zauważyłem pewną niekonsekwencję w tłumaczeniu angielskich wyrazów nie mających jednoznacznego odpowiednika w polskim, jak na przykład Warlock. W obrębie jednego podręcznika wszystko jest okej, pewne zgrzyty pojawiają się dopiero wtedy, gdy ktoś skrupulatny przeczyta "podstawkę", a potem trzy dodatki. W tym zakresie nazewnictwo nie jest już ujednolicone, choć przeciętny gracz raczej tego nie zauważa. Poza tym krążą plotki, że najnowsze wydanie podręcznika podstawowego będzie już w 100 procentach zgodne z resztą.

System SHADOWRUN ogólnie jest świetny, zaś jego najmocniejszymi stronami są klimat i nietypowość i za te właśnie cechy całość otrzymuje ode mnie ocenę 9.

Czas przejść do poszczególnych pozycji.

SHADOWRUN: DRUGA EDYCJA

To potężny, zawierający około 300 stron podręcznik podstawowy, który powinien mieć każdy, niezależnie od tego czy chce być zwykłym graczem, czy też Mistrzem. Zawiera on opis świata gry [illegible] historii [illegible] konkretne wydarzenia i umieszcza je w czasie [illegible], w formie opowiadania przedstawia podstawowe zasady, pomagając zrozumieć realia przedstawionego świata. Są co też rzeczy bardziej konkretne, dotyczące na przykład walki, zasad, umiejętności, czarów, są opisy mitologii i rasy metaludzi (czyli istot, które "wyroniły się" z ludzi, jak np. krasnoludów czy elfów) i wiele, wiele więcej. Warto zwrócić również uwagę na gotowe postacie, przy których znajdują się wspaniałe, kolorowe ilustracje.

Podręcznik ten zawiera jednak pewne niejasności dotyczące chociażby karmy [illegible] wy duchowe). Właśnie ze względu na te małe niedociągnięcia pierwszy podręcznik otrzymuje ode mnie 7 punktów.

SR KOMPAN

To dodatek do reguł podstawowych. Zawiera nowe zasady tworzenia postaci i nowe ich rodzaje. "Warianty metaludzi" są zbiorem istot "odmiennych" dowolnego gatunku. I tak, na przykład, [illegible]

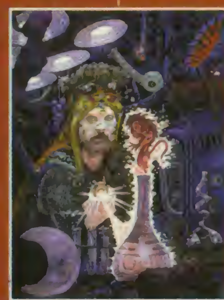
[illegible] to japońskie [illegible] owłosione karły, zaś Oni to japońskie orki o niebieskiej, czerwonej lub pomarańczowej skórze, które wykazują niezwykłe jak na swój gatunek predyspozycje do magii. Dzięki temu jeszcze łatwiej jest dobrać powierzchowność postaci i jej cechy do swoich wyobrażeń i chęci. Ciekawe możliwości daje również postać zmiennokształtna, czyli osoba, która może zmienić się w różne zwierzęta.

Podręcznik ten reguluje również niektóre niejasności z "podstawki", na przykład dotyczące karmy. Zawiera też nowe zasady do przewag i ograniczeń (to takie śmieszne umiejętności i albo nie-umiejętności, które urozmaicają grę). Pomysł, jak [illegible] ścigany [illegible], nie dzień dobry, zamiast mycia zębów i [illegible] kilku [illegible], albo żyć z wszczepioną bombą.

Przybliżone tu zostały również zasady prowadzenia wrogów i ich uśmiercania, poznajemy też w końcu kilka pomysłów na [illegible] przygody. Co myślisz o prowadzeniu drużyny medycznej czy oddziału sił specjalnych? Opisane zostało też kilka gangów, które można wykorzystać w swoich przygodach.

Jest to naprawdę ciekawa pozycja, zarówno dla gracza, jak i mistrza gry. Tym pierwszym nie radziłbym jednak czytać rozdziału dotyczącego przewag i ułomności, gdyż może zepsuć to nieco zabawę. Lepiej mieć niespodzianki. Ocena 8

GRIMOIRE



Zwany pobocznie przez graczy księgą magii to poważne rozszerzenie reguł magii z "podstawki". Cały system rzucania zaklęć został tu rozbudowany, opisane zostały rodzaje magii i jej adepci. Dodano całe zatrzęsienie czarów oraz system tworzenia własnych zaklęć. Opisane są też magiczne przedmioty i ich tworzenie, duchy małe i duże, magiczne miejsca i świat astralny. Nie mogło zabraknąć także "złych" - czyli "toksycznych" szamanów.

Reguły dotyczące czarów są w GRIMOIRE naprawdę rozwinięte aż do granic możliwości, pozwalają prowadzić pełną zaklęć całą kampanię i drużynę czarowników. Obejmują też zasady tworzenia magicznych stworzeń i opisują kilka takich pieszczoszków gotowych do hodowania w domu.

Jest to według mnie najwięcej wnoszący dodatek, niemniej jednak wszystkie opisane w nim rozszerzenia dotyczą magii i nie ma sensu kupować tej książki, jeżeli preferuje się siłę mięśni i ostrze katany. Dla magów stanowi on jednak bezcenne uzupełnienie, dlatego dostaje aż 8

KATALOG SAMURAJA

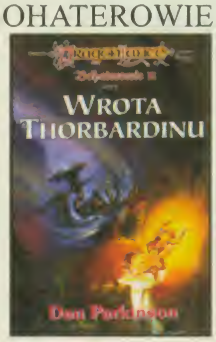
Jest to podręcznik, którego kartki imitują strony internetowego katalogu. Na każdej z nich znajduje się opis jednej rzeczy. Są to głównie pistolety, gnaty, spluwy, wszczepy, chrom, dużo huku i generalny wygrzew. Od czasu do czasu pojawiają się cacuszka takie jak motocykl bojowy czy śliczny nowiutki helikopter. Podręcznik zawiera również nowe zasady do wszczepów wysokiej klasy i tych z odzysku, oraz kilka nowych, gotowych postaci ulicznego samuraja. Niemniej jednak jest to najsłabsza pozycja spod znaku SHADOWRUN, jaka ukazała się do tej pory na polskim rynku. Wnosi niewiele i jest przydatna jedynie dla wojowników (no i oczywiście mistrza, który musi to wszystko znać), poza tym czytając ją odniosłem wrażenie, że jest robiona niejako na siłę, a jej i tak niewielka objętość (trochę powyżej 100 stron) jest sztucznie rozpychana. Ocena 5

SHADOWRUN JEST ZNAKIEM HANDLOWYM FASA CORPORATION. COPYRIGHT 1992, 1997, 1998. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. PRAWA AUTORSKIE DO WYKORZYSTANYCH W TEKŚCIE RYSUNKÓW NALEŻĄ DO FASA CORPORATION.
PRAWA AUTORSKIE DO WYDANIA POLSKIEGO NALEŻĄ DO ISA SP. Z O.O.

ZYSK I S-KA WYDAWNICTWO
poleca na GWIAZDKĘ
cykl książek osadzonych na Krynie – świecie
DRAGONLANCE
najpopularniejszym świecie gier RPG

BOHATEROWIE II

Richard A. Knaak
Minotaur Kaz



Dan Parkinson
Wrota Thorbardinu

Michael Williams
Rycerz Galen

W najbliższym czasie ukażą się:
Margaret Weis, Don Perrin ***Brygada śmierci*** i Margaret Weis ***Kuźnia dusz***
W sieci EMPiK-u w całym kraju!

Sprzedaż wysyłkowa:

Zysk i S-ka Wydawnictwo
Dział Handlowy
ul. Zgoda 54
60-122 Poznań
tel./fax 864-14-03, tel. 864-14-04

Księgarnia internetowa
www.zysk.com.pl

WYDAWCA POKRYWA KOSZT WYSYŁKI!

RZECZ O ROŚLINACH TRANSGENICZNYCH

ŚPIEWAJĄCA MARCHEWKA O SMAKU MALINOWYM

Jakubo

Żywność modyfikowana genetycznie u większości z nas budzi, delikatnie mówiąc, mieszane uczucia. Z jednej strony naukowcy obiecują cuda, z drugiej rodzą się opowieści rodem z horrorów, o przerażających skutkach wywołanych przez takie produkty. Czy więc biotechnologia to Doktor Jekyll czy Mr Hyde? Prawda leży oczywiście gdzieś pośrodku, ale dowiedzmy się przynajmniej, czym naprawdę są organizmy transgeniczne i po co nam coś takiego.

PRZEPROWADZKA GENÓW

W naturze każdy żywy organizm posiada pewien charakterystyczny zestaw genów. Duża część informacji zapisanej w DNA jest identyczna dla całego gatunku, rodziny czy znacznie większej grupy — choćby dla wszystkich roślin. Istnieją także geny wspólne dla praktycznie wszystkich istot na Ziemi, jak choćby te odpowiadające za budowę komórkowej maszynerii odczytującej informację genetyczną. Stwarza to możliwości przenoszenia genów jednego organizmu do drugiego z nadzieją, że będą one mogły prawidłowo funkcjonować w nowym miejscu, wzbogacając nowego gospodarza.

Oczywiście nie jest to takie proste, ponieważ nie wystarczy wyciąć kawałek DNA i wkleić komuś innemu. Mało tego, nawet jeśliby skorzystać z odpowiednich technik i wstrzyknąć ci trochę genów np. żabich, to nie ma co oczekiwać widywanych na filmach przemian i nie staniesz się mutantem zanim policzymy do trzech.

Sam proces jest dużo dłuższy i bardziej skomplikowany, więc darujemy sobie jego zgłębianie. W jego efekcie powstaje organizm transgeniczny, czyli taki, który w swym zestawie genów posiada jeden lub kilka genów obcych (nie chodzi mi o geny Obcych) . Bardziej interesuje nas — dlaczego nauka zajmuje się czymś takim?

Naukowcy zazwyczaj stawiają sobie cele, dla których nie od razu widać praktyczne zastosowanie. Takie badania nazywane są podstawowymi, lecz nie jest to "sztuka dla sztuki". Często prowadzą one do odkryć, które trudno zlekceważyć i które wyznaczają drogę rozwoju danej dziedziny. Podobnie było w przypadku początków biotechnologii. Szukano sposobu na przenoszenie genów między najprostszymi organizmami — bakteriami, głównie dla sprawdzenia, czy jest to właściwie możliwe. Od chwili, gdy na horyzoncie zaczął się pojawiać cień sukcesu, badacze poczęli snuć śmiałe wizje następnych projektów.

Natychmiast znaleziono szereg zastosowań dla nowej techniki i jednym z pierwszych pomysłów było wprowadzenie do genomu bakterii genu na insulinę. Jest to niezwykle ważne białko w organizmie człowieka, gdyż odpowiada za regulację poziomu glukozy w krwi. Efektem uszkodzenia mechanizmu odpowiedzialnego za produkcję insuliny w naszym ciele jest bardzo niebezpieczna choroba — cukrzyca. Osobom na nią chorym podaje się insulinę w zastrzykach, a białko to wcześniej było uzyskiwane przez ubój cieląt. Zaprzęgnięcie bakterii do produkcji stało się celem ambitnym, nie tylko ze względu na trudności związane z techniką, ale z nieprawdopodobnymi wręcz korzyściami dla ludzi. I udało się. Następny na liście był hormon wzrostu, a to była dopiero przygrywka do wielkiego bumu biotechnologii.

ROŚLINKI PO UPGRADE

Drzwi zostały otwarte, a pomysły posypały się jak z rękawa. Jednym z nich było sztuczne ulepszanie enzymów wykorzystywanych do produkcji proszków do prania. Enzymy to cząsteczki białkowe mające za zadanie katalizę reakcji chemicznych. Takie na przykład lipazy potrafią fenomenalnie rozkładać tłuszcze, dzięki temu możesz strawić spożyte na śniadanie maselko. Bakterie produkujące ten enzym grzecznie poproszono o przeprowadzenie się do wielkich, przemysłowych kadzi i zaprzęgnięto do pracy na rzecz firm wytwarzających detergenty. Biolodzy znaleźli sposób na ulepszenie enzymu, skonstruowali nowy gen i wprowadzili go do bakterii. Efektem były wielomilionowe zyski ze sprzedaży nowych proszków do prania i innych chemikaliów. Tu pojawia się jeszcze inny problem, do którego zaraz wrócimy — pieniądze.

Po bakteriach przyszła pora na tworzenie roślin transgenicznych, sztukę trudniejszą do opanowania, ale dającą o wiele większe możliwości. Zaczęło się spokojnie, od zmian w genach odpowiedzialnych za ilość skrobi w ziemniakach. Po kilku miesiącach wytężonej pracy rzeszy naukowców przyszedł długo oczekiwany sukces i uzyskano odmianę wysokoskrobiową. Przy roślinach

należy wspomnieć też o innej technice polepszania uzyskiwanych plonów, o poliploidach. W zasadzie wszystkie zboża uprawiane od wielu lat są poliploidalne. Nie wyposaża się ich w dodatkowe geny, ale ich własne DNA poddaje zwielokrotnieniu, przez co posiadają one kilka kompletów genów własnych. W efekcie kłosy są większe i "dają" więcej ziarna.

Wróćmy jednak do transgenów, nie odchodząc za daleko od zboża. Dzięki modyfikacji kilku ściśle określonych genów pszenicy uzyskano odmianę niskoglutenową. Jest to o tyle ważne osiągnięcie, że w mące uzyskiwanej z tych roślin jest znikoma ilość jednego z aminokwasów — fenyloalaniny. Jest on przydatny zdrowym ludziom, lecz absolutnie zabroniony dla dzieci obarczonych chorobą genetyczną — fenyloketonurią.

Wyeliminowanie jednego z aminokwasów poddało pomysł innym grupom badaczy. Laboratoria (głównie amerykańskie) zajmują się obecnie "wyrzucaniem" znanych alergenów z innej rośliny uprawnej — soi, również stosując modyfikacje jej genów.

Obok podnoszenia jakości plonów zabrano się także za inne elementy związane z hodowlą roślin. Japończycy bliscy są obecnie opatentowania niepsującego się pomidora. Tak, tak, opatentowania! Przemysł biotechnologiczny wiąże się z ogromnymi nakładami na badania, a większość odkryć przekłada się na sukces finansowy.

Modyfikowanie genetyczne roślin nie ogranicza się tylko do pożywienia. Powstają odmiany kwiatów o nowych kształtach czy kolorach, jak choćby bijące rekordy popularności na włoskich balkonach pomarańczowe i fioletowe petunie oraz przepiękne ozdobne... ziemniaki. Oczywiście chodzi o kwiaty ziemniaków, a nie mieniące się kolorami bulwy pyrów, chociaż za kilka lat może nikogo nie zdziwią zakupy w sklepie: "kilogram turkusowych kartofli poproszę".

Kolejnym wielkim wyzwaniem stało się ulepszenie roślin przez wprowadzenie genów odpowiadających za naturalną ochronę przed szkodnikami i chorobami. Aby taki cel osiągnąć należy najpierw odszukać inną roślinę wyposażoną przez ewolucję w interesującą nas cechę, następnie zidentyfikować gen, wyizolować go i dołączyć do genomu rośliny uprawnej. Dzięki takiemu zabiegowi mamy roślinkę odporną na zakażenia wirusów lub wyposażoną w toksynę przeciw owadom rokrocznie niszczącym nasze uprawy. Łatwizna? Niestety nie, i to nie ze względu na trudności techniczne związane z samym procesem osadzania genu. Nowa odmiana nie może być przecież toksyczna dla człowieka, więc aby to potwierdzić musi przejść szereg testów.

PROBLEMY

I w tym właśnie miejscu zaczynają się prawdziwe kłopoty biotechnologii, związane niestety z pazernością niektórych firm. Jedna z głośniejszych spraw dotyczy wprowadzenia na rynek Wielkiej Brytanii nowych ziemniaków, odpornych na stonkę. Nie wymagają one oprysków pestycydymi, ponieważ zawierają naturalny środek ochrony roślin — lektynę, przeniesioną z przebiśniegów. Są więc tańsze w uprawie.

Wszystko było cacy do momentu, gdy jeden z niezależnych naukowców stwierdził na podstawie doświadczeń, że lektyna może mieć szkodliwe skutki dla zdrowia człowieka. Sprawę najpierw próbowano zatuszować, a następnie wykazać, że facet zwyczajnie się pomylił. I choć pomyłka jest możliwa (sprawa najprawdopodobniej znajdzie swój finał w sądzie) to nieufność ludzi do żywności transgenicznej wzrosła błyskawicznie. Konsumenci domagają się, aby wszelka modyfikowana żywność była oznakowana na opakowaniach.

Inżynieria genetyczna, jak i inne osiągnięcia nauki, nie jest zagrożeniem sama w sobie. Problem stanowi jej niewłaściwe wykorzystywane. Nie przesądzając sprawy lektyny w ziemniakach, niestety zdarzało się już zatajanie niezbyt korzystnych wyników badań dopuszczających produkty na rynek.

Proces wykorzystywania osiągnięć biotechnologii został już jednak zapoczątkowany i liczba roślin transgenicznych będzie ciągle rosnąć. Dla przykładu, zmodyfikowana soja oporna na herbicydy w 1996 stanowiła 2% upraw tego zboża w USA. Rok później już 15%, a w zeszłym roku wyliczono, że aż 40% plonów pochodziło z transgenicznej odmiany. A wciąż pojawiają się nowe pomysły. Szwedzi usilnie pracują nad roślinami opornymi na mróz, dzięki wprowadzeniu genów ryb arktycznych.

Jak rozwiną się badania nad roślinami modyfikowanymi genetycznie, dokładnie nie wiadomo. Prace idą pełną parą, kontrowersje rodzą się równie szybko. Jedno jest jednak pewne — marchewka śpiewająca przeboje disco polo, którą chętnie przetniemy na pół i wchłoniemy, aby ją uciszyć w naszych trzewiach, jest jeszcze sprawą przyszłości. Ze względu na rodzaj muzyki — oby dalekiej.

MROŻONY HISZPAN

KIM BYŁ AGENT DISNEY?

Resetta

Czy wielu czytelników Resetu nie wie, kim był Walt Disney? Pewnie bardzo niewielu. To samo można powiedzieć o reszcie ludzi. Większość z nas choć raz widziała jakąś kreskówkę albo film "wujaszka Walta". Myszka Miki, Kaczor Donald, Goofy, Pluto, Simba i wielu innych bohaterów jego bajek na stałe wpisało się w kulturę masową. Postacie te stały się symbolami animowanej rozrywki i częścią życia milionów ludzi.

Nie o bajkach jednak przyjdzie mi opowiedzieć, lecz o ich twórcy — człowieku z jednej strony niesamowicie znanym i zasłużonym, z drugiej bardzo tajemniczym.

WALTER ELIAS DISNEY JR

...urodził się — przynajmniej tak brzmi oficjalna wersja — w Chicago, 5 grudnia 1901 roku. Dwa lata później jego rodzina przeniosła się do Marceline w stanie Missouri. Praca na farmie i szkoła nie zostawiały mu zbyt wiele czasu na zabawę i rozrywkę. Walt jednak w wolnych chwilach czytał lub z zamiłowaniem rysował węglem na papierze toaletowym.

W 1917 roku postanowił wstąpić do wojska. Tu na jaw wyszła jedna z największych tajemnic życia Disneya. Okazało się, że nie istnieje jego akt urodzenia. Jedyne, co udało mu się odnaleźć, to zapis narodzin Waltera Disneya z datą 8 stycznia 1891 roku. Przez całe życie Disney poszukiwał swoich prawdziwych rodziców podejrzewając, że jest nieślubnym dzieckiem lub, że go adoptowano.

Wróćmy jednak do wojny. Walt sfałszował podpisy rodziców i zaciągnął się do Czerwonego Krzyża. Po ogłoszeniu rozejmu wysłano go do Francji, gdzie wraz z jednym z kolegów-żołnierzy sprzedawał "autentyczne pamiątki z pola bitwy". Były nimi odpowiednio spreparowane hełmy niemieckie zakupione w jednej z fabryk. Zarobił w ten sposób 300 dolarów i wyruszył z nimi na podbój świata.

Na początku pojechał do Kansas City i zatrudnił się w agencji reklamowej. Tam poznał Ub Iwerksa — swojego pierwszego przyszłego animatora.

Zanim pójdziemy dalej, wyjaśnijmy jedną sprawę. Do 1919 roku filmy animowane były dodatkiem do filmów kinowych. Ich popularność wzrosła wraz z pojawieniem się takich rysunkowych bohaterów, jak Kot Felix. Okazało się nagle, że wszyscy uwielbiają kreskówki. Agencje reklamowe (w tym ta, w której pracował Disney) zostały zasypane zamówieniami. Walt w garażu domu zaczął więc tworzyć filmy animowane, wpierw tylko z Iwerksem, a później z zespołem rysowników.

Niestety, pierwsze produkcje nie odniosły sukcesu.

Zniechęcony tym Walt postanowił spróbować szczęścia w Los Angeles. Udało mu się podpisać kontrakt z panią Margaret J. Wikler — niezależną dystrybutorką między innymi Felixa. Zamówiła u naszego bohatera Alicję w Krainie Czarów w technice łączącej żywych aktorów z animowanymi tłami. Za otrzymane od niej 285 dolarów i pożyczone od stryja 500, Walt założył wraz z bratem Royem firmę Disney Brothers. Zatrudnił w niej tych samych ludzi, z którymi pracował w garażu w Kansas City.

W 1925 roku Disney ożenił się z Lillian Bounds — dziewczyną, która pracowała w jego "wytwórni". Rok później zmienił nazwę rodzinnej firmy na Walt Disney Studio.

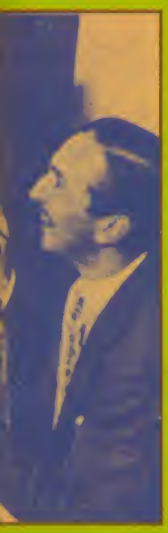
Niestety, serial "Alicja..." przyniósł mniejsze zyski niż zakładano. Mąż Winkler, Charles Mintz, zrezygnował z tego tytułu. Zaproponował jednak Disneyowi, by ten stworzył konkurencyjną dla kota Felixa postać rysunkową. Tak narodził się królik Oswald. Niestety, Disney nie obeznany z twardymi prawami dżungli przemysłu filmowego, stracił prawa do tej postaci na rzecz Universal Pictures.

Jego firmie groziło bankructwo. Ratunkiem mógł być tylko niepowtarzalny bohater rysunkowych historyjek.

MYSZEK MIKI?

Oficjalna anegdota głosi, że Walt Disney wpadł na pomysł stworzenia Myszki Miki jadąc pociągiem do Hollywood. Krzycząc "Mam mysz!" wzbudził panikę wśród pasażerek. Pod koniec podróży miał już na kawałku papieru gotowy szkic.

Mysi bohater wszechczasów początkowo nosił imię Mortimer. Tak naprawdę jednak narysował go Ub Iwerks



(odrzuciwszy wcześniej szkic Disneya). Wykorzystał w tym celu królika Oswalda — parę pociągnięć piórkiem zmieniło go w Myszkę Miki, znaną na całym świecie. A właściwie pana mysz, gdyż Mickey jest w kulturze anglojęzycznej facetem.

Disney nigdy nie rysował Mikiego, ale podkładał do niego głos. Dzięki sympatycznemu gryzoniowi zdobył pieniądze na kolejne animowane opowieści, które przyniosły mu sławę i pieniądze.

Pierwsze pięć filmów rysunkowych Disneya (Królewna Śnieżka, Pinokio, Dumbo i Fantazja) zrealizowano w latach 36-41, a firma przeżywała ogromny boom.

Złoty wiek Disneya skończył się wraz ze strajkiem w wytwórni i kryzysem finansowym.

AGENT DISNEY

Walt uchodził za wrażliwego człowieka o duszy małego chłopca, doskonale rozumiejącego dzieci. Był kochającym mężem, ojcem dwójki córek (jedna adoptowana) i wzorowym obywatelem USA.

Dzisiaj jednak wiadomo, że wizerunek ten nie jest tak nieskazitelny. Po II WŚ w siłę zaczęły rosnąć związki zawodowe. Animatorzy Disneya byli niezadowoleni z tego, jak ich traktuje — pracowali często po godzinach, otrzymywali wynagrodzenie nawet po kilku miesiącach, zaś wszystkie zasługi przypadały Waltowi, który nie uważał za konieczne rozsławiać nazwisk swoich rysowników. Wszystkie filmy wychodzące z jego wytwórni miały etykietkę "Walt Disney przedstawia".

Do mniej sławetnych działań Disneya możemy zaliczyć jego współpracę z FBI. W 1936 roku otrzymał list od Hoovera, szefa Biura, w którym ten zachęcał go do współpracy oferując jednocześnie pomoc w zdobyciu danych na temat jego pochodzenia. W 1940 roku Walt Disney stał się oficjalnym agentem FBI, chociaż jego działalność była daleka od heroizmu. Informował po prostu Biuro, kto z jego otoczenia może być wywrotowcem, prowadzącym antyamerykańską działalność. Podejrzanych w Hollywood nie brakowało — zaliczali się do nich aktorzy, pisarze, producenci, reżyserzy, a nawet technicy.

W USA niczym niezwykłym nie była w tamtych czasach wroga postawa pracodawców wobec związków zawodowych, szczególnie tzw. "niezależnych", z wpływami komunistów. Nic dziwnego więc, że Disney jako pracodawca, nie popierał działalności związków i zbratał się z FBI oraz kongresową Komisją do Spraw Działalności Antyamerykańskiej. Niestety, praca komisji przekształciła się w bezpardonowe polowanie na komunistyczne "czarownice". Śledztwa i skandale zaszkodziły karierom wielu ludzi, których uznano za "elementy wywrotowe", np. Charlie Chaplinowi (uciekał z USA).

Jakby tego było mało, Disney był antysemitą. Łączył Żydów z komunizmem i był przekonany, że to właśnie oni monopolizują przemysł filmowy, nie pozwalając rozwijać się takim wytwórniom jak jego. W swoim przekonaniu Walt spełniał godny pochwały obowiązek patriotyczny.

HISZPAN?

W tym samym roku, w którym Disney zaczął współpracować z FBI, dwóch Amerykanów (zapewne agentów FBI) pojechało do Mojacar, małej hiszpańskiej wioski. Poszukiwali aktu chrztu Jose Guirao, urodzonego w 1890 roku przez Izabellę Zamora. Kobieta ta wyemigrowała później do Ameryki. Po co im był akt chrztu? Zapewne przez albo dla Walta.

Ojciec naszego bohatera, Elias, w roku 1890 brał udział w kalifornijskiej gorączce złota. Po powrocie do domu zatrudnił gospodynię, która pracowała w rodzinie przez trzydzieści lat. Twierdziła ona, że pochodzi z Hiszpanii, z dalekiej wsi o nazwie ...Mojocar. Czy Walt Disney to właśnie Jose? Do dzisiaj nie wiadomo, jak było naprawdę. Niektórzy twierdzą, że FBI sfałszowało całą historię i przedstawiło odpowiednio spreparowane dowody, by zachęcić Disneya do współpracy z Biurem.

PECHOWA KRAINA DISNEYA

Pod koniec lat 40-tych Walt nabył teren przy Riverside Drive w Los Angeles, położony dokładnie naprzeciwko jego wytwórni. Zaczął szukać funduszy na wybudowanie parku rozrywki — Disneylandii, którego nazwę zmienił na prośbę brata na Disneyland. Aby zdobyć pieniądze, musiał zwalczyć swoją niechęć do nowego środka przekazu wizualnego — telewizji. Dzięki emitowaniu w niej programów dla dzieci, seriali familijnych i filmów przyrodniczych, zdobył jeszcze większą sławę. Nigdy jednak nie zgodził się, by telewizja wyświetliła jego pełnometrażowe filmy rysunkowe.

Ten fantastyczny park rozrywki otwarto 17 lipca 1955 roku. Dzień otwarcia nazwano Czarną Niedzielą, a powodem tego była seria wpadek i awarii towarzysząca imprezie. Aktorka, która miała ochrzcić parostatek "Mark Twain" w żaden sposób nie mogła rozbić butelki szampana, koń Davida Crocketta spłoszył się od strzałów i stratował szpaler choinek, a Disney zaklął szpetnie myśląc, że mikrofony są wyłączone. Dalej, ludzie spacerujący ulicą przyklejali się do rozgrzanego asfaltu, zabrakło wody, ulatniał się gaz, wysiadła elektryczność, psuły się mechaniczne postacie, a grupę pracowników zamknięto na cały dzień w ładowni jednego ze statków z ekspozycji.

Mimo wszystko Disneyland stał się najsławniejszym wesołym miasteczkiem świata. Disney miał prywatne mieszkanie nad remizą strażacką na głównej ulicy parku, po której bardzo często przechadzał się i rozmawiał z gośćmi. Stąd rządził swoim małym królestwem marzeń aż do śmierci w 1966 roku (zmarł na raka).

Krążą tajemnicze historie (Disney interesował się kriogeniką i sposobami przedłużenia młodości), że jego ciało po śmierci zamrożono. Jeśli to prawda, ciekawe co sobie Wujaszek Walt pomyśli o dzisiejszym świecie?

Chyba poprosi o dodatkowe trzydzieści lat.

POSTRZEGANIE POZAZMYSŁOWE

NAUKA, KTÓREJ NIE MA

Incubus

Dorastałem w przekonaniu, że naukowcy to ludzie ciekawi świata i przebierający z nogi na nogę z podniecenia związanego z rozwiązywaniem zagadek. Z biegiem czasu dowiedziałem się o takich sprawach jak telepatia, jasnowidzenie czy przewidywanie przyszłości. Zauważyłem jednak, że poruszanie tych tematów nie jest "politycznie poprawne" i w najlepszym przypadku bywa kwitowane pogardliwym uśmieszkiem lub uwagą — idź z tym do wróżki. Mam jednak w pamięci przykład Ernesta Rutherforda, któremu w trakcie studiów odradzano zajmowanie się fizyką, ponieważ sądzono, iż znany jest obraz struktury materii. Ernest nie posłuchał "oficjalnej nauki" i... za jakiś czas rozbił atom. Dlatego też chętnie przyglądam się niESPecjalnie dostrzeganej wiedzy.

Prawie każdy człowiek doświadcza w swoim życiu niezwykłych zjawisk. Zdarza się, że wpadamy do dawno nie widzianego znajomego, który otwierając nam drzwi oznajmia, iż właśnie o nas myślał. Nieraz w dziwny sposób jesteśmy w stanie trafnie odgadnąć przebieg przyszłych wydarzeń, albo mamy wrażenie, że daną sytuację już widzieliśmy. Przypuszcza się, że potrafimy odbierać informacje nie tylko za pośrednictwem naszych pięciu zmysłów. Zjawisko to, wcale nie ignorowane przez świat naukowy, nazwano ESP, od extrasensory perception — postrzeganie pozazmysłowe.

BYŁY SOBIE ŚWINKI TRZY...

ESP nie jest zjawiskiem jednolitym, występuje w trzech aspektach. Pierwszym z nich jest jasnowidzenie. Nie ma to nic wspólnego z osobnikami w stożkowych czapach z gwiazdkami albo z jasnowidzem z audiotele. Jest to świadomość przedmiotów lub zdarzeń nie będąca wynikiem działania zmysłów.

Prekognicja to drugi typ ESP. Polega ona na tym, że człowiek dysponuje wiedzą na temat zdarzeń przyszłych, których nie da się przewidzieć na podstawie czystego rozumowania. To właśnie prekognicja leży u podstaw proroctw i przepowiedni.

Trzeci wyodrębniony rodzaj to telepatia, czyli nawiązanie bezpośredniego kontaktu umysłowego z drugim człowiekiem.

NIE WIEM JAK MAM TO ZROBIĆ...

Opowieści (nawet te najbarwniejsze) nie stanowią oczywiście dowodów na istnienie wspomnianych zjawisk. Naukowcom potrzebne są doświadczalnie, sprawdzone fakty.

Większość świata nauki wrzuca ESP do przepastnego wora nazwanego "zjawiska paranormalne" (sama nazwa wskazuje, że ktoś rości sobie prawo do wiedzy o tym, co jest "normalne"). Poza ESP znajdziemy w nim jeszcze UFO, duchy, czary i Sierotkę Marysię z krasnoludkami, że o poczciwym Nessie nie wspomnę. Nie sprzyja to traktowaniu badań nad tym tematem w sposób poważny. W dodatku sam charakter zjawisk sprawia, że bardzo trudno poddać je badaniu w laboratorium.

Najbardziej spektakularne przypadki wystąpienia ESP są spontaniczne i niemożliwe do przewidzenia (chyba, że dzięki prekognicji :-)). Parapsychologia, która zajmuje się między innymi badaniem zjawisk ESP, jest dziedziną młodą (początki — lata 30. naszego wieku) i nie przez wszystkich uznawaną (choć istnieją laboratoria parapsychologiczne na kilku uniwersytetach). Dlatego też metody badawcze zapożycza ona z dziedzin pokrewnych, na przykład psychologii. Jak więc bada się ESP?

Najprostsze są eksperymenty z użyciem kart. Do tego celu wykorzystuje się specjalną talię składającą się z 5 figur (krzyża, koła, kwadratu, gwiazdy i falil) powtarzających się pięć razy. Jeden z eksperymentów badających jasnowidzenie polegał na tym, że eksperymentator losował serię pięciu kart (nie odwracał ich, aby wykluczyć telepatię), w tym czasie osoba badana notowała swoje typy. Wtedy dopiero badacz notował swoje pięć kart. Wyniki sprawdzano po trzystu wylosowanych kartach. Rachunek prawdopodobieństwa mówi nam, że przy takiej liczbie powinniśmy odgadnąć w sposób losowy 60 kart. Było ich jednak 119. Matematyka mówi nam, że szansa, aby ten wynik był przypadkowy jest jak jeden do miliona. Zwiększanie odległości między badanym i eksperymentatorem nie wpłynęło na wyniki.

Zaczęto zastanawiać się, czy jeżeli odległość nie stanowi przeszkody dla ESP, to czy barierą może być czas? I tak zaczyna się okres badania prekognicji. Oprócz badań z kartami typu zgadnij-jaką-kartę-teraz-wyciągnę, zastosowano bardziej wyrafinowane metody — znaleziono proces naturalnie losowy. Padło na rozpad promieniotwórczego izotopu stront 90. W procesie tym następuje uwalnianie szybkich elektronów w nie dających się przewidzieć odstępach czasu. Zjawisko to rejestruje licznik Geigera, podłączony do bardzo szybkiego oscylatora, który przechodzi przez pewną liczbę stanów (zazwyczaj 4). Kiedy licznik wykrywa emisję elektronu, zatrzymuje oscylator w jednym z jego 4 stanów (uffff...). Wystarczy "tylko" przewidzieć — w którym. Proste?? I znowu wyniki eksperymentu przeprowadzonego przez dr Schmidta okazały się niezwykłe. Na tyle niezwykłe, że kiedy w grudniu 1987 roku Amerykański Narodowy Komitet Badawczy opublikował raport na temat parapsychologii, skrupulatnie je pominął. Może dlatego, że argumenty były tak przekonujące, iż dostrzegając je trzeba by odrobinę zmodyfikować obecną wiedzę?

Pozostaje jeszcze telepatia. Jest to najtrudniejszy do zbadania element ESP. Nie udało się stworzyć takiego eksperymentu, który wykluczałby działanie np. prekognicji. Przecież wyniki są zawsze kiedyś omawiane i "można" je przewidzieć. Może zbieżność myśli u dwóch osób jest wynikiem spojrzenia w przyszłość, a nie ich odczytywania? To ogromne pole do popisu dla błyskotliwych metodologów.

A JEDNAK COŚ SIĘ ŚWIĘCI...

We wspomnianym wcześniej raporcie zastanowiła mnie jedna rzecz. Kto był jego adresatem? Uwaga, zgadujemy — Czerwony Krzyż, Święty Mikołaj czy armia amerykańska? Oczywiście, że US Army. A możemy w nim przeczytać "...prawdopodobnie nasze najpewniejsze wnioski dotyczą parapsychologii (...) Prezydium nie znajduje naukowego uzasadnienia dla istnienia fenomenów parapsychologicznych..." I żeby było śmieszniej, pominięto w nim szereg podstawowych badań, a jego autorzy publicznie przyznali, że nie są w stanie uzasadnić takiego wykluczenia i nawet nie pamiętają, dlaczego tak postąpili. Raport ukazał się zaś w okresie, kiedy niektórzy członkowie szacowne-

go Prezydium głośno mówili o tym, że krytyczna ocena badań nad ESP jest błędem (ale jakoś im się o tym "nie napisało"). Być może popadam w parancję rodem z X-Files, ale wygląda to na celowe udawanie, że ESP jest czymś, czym nie warto się zajmować, bo przecież czegoś takiego nie ma.

Wciąż jednak powstają pogłoski, że różne firmy z sektora budżetowego, takie jak CIA i KGB, posługiwały się w swojej "statutowej działalności" osobami o "nieistniejących" zdolnościach. Dziwne...

ALE NA SZCZĘŚCIE...

Z roku na rok wzrasta liczba psychologów, fizyków, biologów etc., którzy prowadzą coraz bardziej wymyślne studia nad extrasensory perception. Ciekawe są badania nad zależnością występowania zjawisk ESP a osobowością. Pierwszymi tego typu pracami są eksperymenty przeprowadzone w USA na Uniwersytecie Duke. Grupę eksperymentalną podzielono na ekstra- i introwertyków. Okazało się, że pod względem zdolności ESP otwarci ekstrawertycy biją na głowę swych introwertywnych współbraci. Do dziś jednak nie wiadomo, co te różnice wywołuje.

Najbardziej prawdopodobna wydaje się hipoteza profesora Eysencka. Twierdzi on mianowicie, że ekstrawertycy mają większą zdolność do tłumienia aktywności komórek nerwowych w tej części mózgu, która jest odpowiedzialna za percepcję wrażeń zmysłowych. Mówiąc obrazowo, mają w głowie mniej szumów zakłócających odbiór pozazmysłowy. Wynikałoby stąd, że ESP ma związek z neurofizjologią centralnego układu nerwowego. Można tę hipotezę sprawdzać wpływając na aktywność mózgu za pomocą środków chemicznych, np. amfetaminy i barbituranów. Takich badań jak dotychczas było jednak zbyt mało, aby mówić o jakichkolwiek w miarę pewnych wynikach.

Również wysoki poziom neurotyzmu nie sprzyja zdolnościom ESP. W tym przypadku "szumem" dla pozazmysłowych sygnałów jest większa aktywność autonomicznego układu nerwowego (to ten, który odpowiada za nasze niekontrolowane odruchy np. produkcję hormonów, pocenie się, skurcze jelit itp.). Ta teoria znajduje potwierdzenie w fakcie, że kiedy bada się osoby "wyciszone" przez ćwiczenia relaksacyjne czy medytację, to ich wyniki wyraźnie wzrastają.

ORGAN NIEUŻYWANY ZANIKA

Badacze poszli jednak dalej. Czy ESP zależy od wieku? Wiemy, że homo sapiens odbiera świat głównie za pomocą wzroku. Reszta naszych zmysłów nawet w połowie nie dorównuje odpowiednikom u naszych zwierzęcych braci. Badania zdają się potwierdzać regułę, że dzieci są lepszymi ESP'erami niż dorośli. Co więcej, dzieci starsze osiągają wyniki gorsze niż dzieci młodsze. Dlaczego?

Powodem może być proces edukacji. Jak na razie najczęściej "właściwym" sposobem myślenia lansowanym przez szkolnictwo jest myślenie analityczne oparte na zasadach logiki. Nikt nie mówi o intuicji. Dorośli są "zbyt rozsądni", aby dopuścić do swojej głowy myśl, że mogliby odgadnąć przyszłość czy inne tym podobne farabene. Mózg dziecka nie jest jeszcze "wybetonowany" ogólnymi prawidłami i czasem pozwala sobie na znalezienie "innej drogi".

Aby potwierdzić tezę o tym, że "dorosłe", analityczno-logiczne myślenie hamuje ESP (domena ludzi "cywilizowanych") zaczęto przeprowadzać badania nad kulturami nazywanymi przez nas prymitywnymi. Wyników jednak jak na razie jest za mało, by były miarodajne.

Mam nadzieję, że pionierzy badań nad tym, co "nieistniejące" nie zrażą się i nie poprzestaną w wysiłkach. W ostatnich latach szeregi oponentów topnieją. Powoli, co prawda.

Ty też mnie za bardzo nie krytykuj. I tak wiem, co myślisz.

CURLING

ŚLISKA SPRAWA

Deney

Z CYKLU "SPORTY EKSTREMALNE"

Na zdrowy rozum, to w sporcie, którym zajmiemy się w tym miesiącu, nie może być nic mądrego. Osiem osób bawi się na lodzie ciskając pokaźnej

wielkości kamienie w kierunku wyrysowanych na lodowisku kół. Co jeszcze dziwniejsze, dwójka z nich pędzi przed podążającym do celu głazem pocierając powierzchnię miotełkami, jakby chcieli ładnie to lodowisko posprzątać. Po bliższym zapoznaniu się z curlingiem można jednak dojść do wniosku, że nie bez powodu sport ten jest nazywany czasem "szachami na lodzie".

Aby opanować grę w szachy potrzeba sporo czasu, aby zrozumieć, na czym polega curling, trzeba dosłownie chwilkę. Dwie drużyny licząc po cztery osoby mają za zadanie umieszczenie swoich kamieni jak najbliżej centrum miejsca nazywanego "domem" — wyznaczanego przez koła umieszczone na lodzie. Każdy z teamów ma do dyspozycji osiem kamieni — po dwa na każdego z zawodników. Rzucają nimi na zmianę. Gdy skończą im się pociski, następuje podliczenie wyników. Drużyna, która zdołała umieścić swój kamień bliżej środka — wygrywa i zdobywa jeden punkt. Jeżeli drugi w kolejności kamień też jest jej — zdobywa drugi punkt — itd. Przegrywający punktów nie zdobywają. Po podliczeniu wyników zabawa się powtarza, do dziesięciu razy.

Aby zagrać w curling potrzebny jest kawałek lodu o wymiarach ok. 42.5 m x 4.3 m. Naprzeciwko "domu" znajduje się linia, przed którą gracz rzucający kamień musi wypuścić go z rąk. Prawda, że to wszystko wydaje się proste? Proste — tylko po co te miotełki?

W curling gra się obecnie przeważnie na lodowiskach krytych, ale na początku grano na zamarzniętych naturalnych zbiornikach wodnych. Jak wiadomo — w zimie hula wiatr i zawsze jakiegoś śmiecia naniesie. Miotełkami się go po prostu odgarniało! Gdy przeniesiono się do hal, odkryto jeszcze jedną przydatną właściwość miotełek. Otóż przed grą w curling lód spryskiwany jest wodą. Wskutek tego powierzchnia nie jest nigdy idealnie gładka, tworzą się malutkie lodowe grudki. Poprzez szybkie "pocieranie" miotełkami lód się rozgrzewa, a grudeczki częściowo rozpuszczają. Powstaje cieniutka warstewka wody, dzięki której tarcie zostaje zmniejszone, więc kamień moze przebyć dużo większą odległość. Dzięki temu możliwe jest również sterowanie kamieniem. Pocieramy lód z przodu po prawej stronie? Tamże leciutko skręca kamień.

Kamień jest główną częścią ekwipunku gracza w curling, i co trzeba zaznaczyć, nie jest to zwykły głaz z uchwytem. Waży on około 20 kg, a wykonany jest ze specjalnego rodzaju granitu, nazywanego Blue Hone, występującego tylko w jednym miejscu w Szkocji. Z powodu niebywałej rzadkości materiału a także dlatego, iż każdy z kamieni musi być obrobiony ręcznie, komplet liczący szesnaście sztuk kosztuje około 12,000 dolarów. Nic zatem dziwnego, iż nawet w Kanadzie, Stanach czy Europie Zachodniej osoby prywatne nie bardzo mogą sobie na taki luksus pozwolić. Dlatego też w curling gra się w klubach. Dysponują one przeważnie kilkoma kompletami kamieni, lodowiskiem z paroma torami oraz ... barkiem. Można przy nim usiąść po grze i w spokoju ułożyć strategię na następne gry. Bo strategia w curlingu jest niesłychanie ważna.

Posłać kamień w środek "domu" to nie sztuka. Sztuką jest, by utrzymać go w środku do końca rozgrywki. Przeciwnicy będą przecież starali się nasz kamień stamtąd wybić, a na jego miejsce umieścić swój. Najlepiej by było, gdyby bliżej środka niz strony przeciwnika była dwa, trzy, a nawet cztery nasze ślizgające się pociski. Wynik 4 — 0 w rozgrywce, a 40 — 0 w całym meczu (przypomnę, liczącym 10 rozgrywek) to marzenie każdego zespołu.

Graczy w curling jest coraz więcej. W Kanadzie, kraju, którego mieszkańcy wygrywają niemal wszelkie zawody curlingowe, jeśli tylko stać miasto na utrzymanie kręgielni, to od razu uważa się, że powinno ono utrzymywać także klub curlingowy. Dzięki temu jest tam ponad 1,3 miliona aktywnych graczy, w bardzo różnym wieku.

Curling wymaga od zawodników przede wszystkim precyzji (kamienie niejednokrotnie trzeba posyłać z dokładnością do centymetra — a pole gry ma ponad 40 metrów) i myślenia (przez nieopatrzne wybicie kamienia przeciwnika można zmarnować szansę na punkty, powszechne w tej grze są blefy). Od czasu do czasu trzeba też pomachać miotełkami, ale to naprawdę nie jest w tej grze najważniejsze. Tu trzeba myśleć. Jak w szachach, ale o tym już wspominałem.

PRZEPRASZAM, CZY PANI MA Z LEWEJ?

Tonid

AKWARIOWE OZIWKI

Przeciętny akwarysta hoduje w akwarium gupiki, mieczyki, neonki i inne przeciętne i średnio ciekawe pod względem zachowania ryby. Od czytelnika Resetu wymagamy jak zwykle więcej. Rzućmy okiem na ryby, które może trzymać w domowym akwarium nawet średnio doświadczony akwarysta, a które wiodą nieco ciekawszy żywot, niż głupawe łypanie okiem i obijanie się o szklane ściany, kiedy włączamy światło. Warto im się przyjrzeć nawet wtedy, gdy nie zamierzamy zakładać w domu Centrali Rybnej, gdyż prezentowane w tym miesiącu okazy to bardzo ciekawe zwierzaki.

NAZREĆ SIĘ UDAJĄC ZDECHLAKA

Motylowiec (Pantodon buchholzi)

Na co dzień udaje zdechłego motyla. Leży tuż pod powierzchnią wody z szeroko rozpostartymi płetwami i czeka. Kiedy poczuje, że powierzchnia wody drgnęła, najpierw przez chwilę "ustawia się", a następnie w mgnienia oku i z prawie stuprocentową celnością uderza w swoją skrzydlatą ofiarę i połyka ją w całości, nawet jeśli owad jest większy od końskiej muchy.

Mowa tu o niewielkiej (10cm) afrykańskiej rybie zwanej motylowcem. Żyje ona w wolno płynących wodach dorzecza Nigeru, Konga, Zambezi (w Afryce oczywiście). Potrafi nie tylko chwytać owady leżące na powierzchni wody. Ogromne, "skrzydłopodobne" płetwy piersiowe motylowca pozwalają mu wykonywać skoki nad wodą. W ten sposób zdarza się mu również łapać owady w locie (!).

Motylowiec wymaga średnio dużego akwarium (minimum 50-100 litrów) ze spokojną powierzchnią wody i towarzyszami, którzy nie będą go niepokoić i którzy nie dadzą się połknąć (potrafi łyknąć małe rybki pływające przy powierzchni). Woda powinna być ciepła (26-30 stopni), miękka i lekko kwaśna. Nie jest to ryba łatwa do utrzymania, ponieważ niechętnie pobiera pokarm suchy. Najlepiej specjalnie dla motylowca hodować muszki owocowe lub inne owady po to, by codziennie dostawał żywy, skrzydlaty obiadek. Można również wybierać się z siatką na muchy na polowanie do pobliskiego zsypu na śmieci.

ŚLEPY BEZ LASKI

Ślepczyk jaskiniowy (Astyanax fasciatus mexicanus)

Rodzi się jako zupełnie sympatyczna, normalna rybka. W przeciągu kilku tygodni jednak jego oczy zarastają tkanką tłuszczową i robi się całkowicie ślepy. Wygląda więc tak, jakby urodził się bez oczu. Zmysł wzroku zostaje zastąpiony pozostałymi.

W naturze ślepczyk jaskiniowy po prostu nie potrzebuje oczu. Żyje bowiem w podziemnych grotach, jaskiniach w Meksyku, w całkowitej ciemności. Orientuje się w terenie na podstawie bardzo wyczulonego słuchu oraz z pomocą narządu linii bocznej, czyli szeregu komórek czułych na ruch wody, którą ma na swoim ciele każda ryba. Gatunek ten występuje także w drugiej formie geograficznej, która ma w pełni funkcjonalne oczy.

Akwarium jednogatunkowe ze ślepczykami jaskiniowymi może wyglądać wprost niesamowicie. Jego naturalne środowisko najlepiej odda zbiornik minimum 50-litrowy, wypełniony skałami i oświetlony bardzo słabym, najlepiej niebieskim światłem. Ślepczyki powinny być trzymane w małych grupach w wodzie raczej twardej i zasadowej o dowolnej temperaturze (dobrze czują się nawet w 10 stopniach Celsiusza!).

PRODUKUJEMY:
AKCESORIA DO AKWARIÓW:
FILTRY WEWNĘTRZNE I ZEWNĘTRZNE
POMPY WIRNIKOWE
POMPY DO NAPOWIETRZANIA
CZYŚCIKI MAGNETYCZNE, GRZAŁKI
AKCESORIA DO OCZEK WODNYCH

PROWADZIMY SPRZEDAŻ HURTOWĄ I DETALICZNĄ

AQUA SZUT

AQUA SZUT
52-010 Wrocław 5, ul. Opolska 11/19, skr. poczt. 50
tel. (+48 71) 343 57 69, 343 57 73, fax. (+48 71) 342 45 64
www.aquaszut.com.pl, e-mail: aquaszut@mtl.pl

Filia: AQUA BOR s.c.
78-449 Borne Sulinowo, ul. Bolesława Chrobrego 27
tel. (+48 94) 37 34 615, fax. (+48 94) 37 34 616

WODNY SNAJPER

Strzelczyk (Toxotes chatareus)

Ryby z rodzaju Toxotes to znakomici strzelcy. Zamiast Kałasznikowa czy RKM-u wyposażone zostały przez naturę w specjalną rynnę w podniebieniu, która umożliwia im bardzo celne plucie na odległość (prosimy czytelników o nietrenowanie tego rodzaju wyczynów na sąsiadach). Dzięki temu z pomocą kropli wody są one w stanie strącić każdego owada znajdującego się nawet w odległości 2 metrów od tafli wody.

Strzelczyki żyją w słonawych wodach przybrzeżnych Australii i Azji południowo-wschodniej. Osiągają do 30 cm długości, a "strzelanie" trenują już kiedy mają 2-3 cm. Ich zasięg jest wtedy co prawda znacznie mniejszy (ok. 10 cm), ale celność równie dobra.

Akwarium dla strzelczyków powinno być dość duże (200 litrów minimum), zaś woda słonawa - pół na pół słodka i morska, raczej twarda i zasadowa. Tylko w takich warunkach strzelczyki będą się dobrze czuły. Dodatkowo warto stworzyć nad akwarium niewielką "sztuczną dżunglę" z owadami, na które ryby będą mogły polować.

JAK RYBA POZA WODĄ

Poskoczek mułowy (Periophthalmus barbarus)

Czy to jest ryba? Niejedna osoba widząc dziwnego, oślizgłego stwora z poruszającymi się niezależnie od siebie wyłupiastymi oczyma miałaby wątpliwości. Poskoczek jest jedną z nielicznych ryb, które dostosowały się do życia... poza wodą. Większość życia spędza wylegując się na wystających z wody kamieniach lub taplając się w błocie (to się nazywa życie!).

Poskoczki (jest ich kilka gatunków, nie tylko P. barbarus) żyją w mulistych wodach przy brzegach Oceanu Indyjskiego i Atlantyckiego w Afryce, Azji i Australii oraz Oceanii. Poruszają się znacznie szybciej na lądzie, niż w wodzie. Aby utrzymać wilgoć ciała, co jakiś czas "tarzają się" w wodzie czy błocie. Niektóre gatunki oddychają skórą, jednakże większość przetrzymuje w pysku wodę, którą obmywa skrzela, aby wydobyć tlen, (dlatego po chwili potrzebują kolejnego łyku wody).

Akwarium dla poskoczka powinno mieć część wodną i część lądową. Woda musi być, podobnie jak dla strzelczyka, słonawa (ryby zginą zarówno w wodzie całkowicie słodkiej, jak i morskiej), twarda, zasadowa i ciepła (30-32 stopnie C). Poskoczki są terytorialne, więc jeśli chcemy utrzymać więcej niż jedną rybę, akwarium powinno być znacznie większe.

CZWORROKI STWÓR Z KRZYWYM CONIECO

Czworook (Anableps anableps)

W przybrzeżnych wodach Ameryki Południowej można czasem zauważyć wystające z wody oczy. To tylko dwójka z czterech oczu bardzo dziwnej ryby zwanej czworookiem. Jej gałki oczne są podzielone na część nadwodną i podwodną, a każda para skonstruowana jest inaczej. Dzięki temu ryba widzi dobrze zarówno ponad powierzchnią, jak i pod nią. Dodatkowo ten żyworodny stwór nie może wiązać się w dowolne pary. Istnieją bowiem dwa rodzaje samców i dwa rodzaje samic - samce mają narządy kopulacyjne (czyli "conieco"), które przy "robieniu brzydkich rzeczy" odginają w jedną stronę - u połowy samców w lewo, u połowy w prawo. Podobnie samice - one mają stosowne narządy albo z lewej, albo z prawej strony ciała.

Czworook dorasta do ok. 30 cm długości. Żyje podobnie jak strzelczyk i poskoczek w wodzie słonawej, w estuariach, czyli okresowo zalewanych wodą morską terenach przybrzeżnych lasów namorzynowych. Najlepiej czuje się w dużych stadach. Potrzebuje dużego akwarium (minimum 150-200 litrów), które może być płytkie, ale musi być bardzo dobrze przykryte, bo ryba ta lubi skakać. Czworook sprowadzany jest bardzo rzadko i niełatwo kupić go w sklepie akwarystycznym.

NIECH SUM CI OŚCIĄ STANIE

Sum Platydoras costatus

Grupa sumów z Ameryki Południowej wymyśliła bardzo ciekawy sposób obrony przed drapieżnikami. Są to po prostu ryby nie do przełknięcia. Platydoras costatus, Agamyxis pectinifrons i Amblydoras hancocki to najpopularniejsze sumy z rodziny Doradidae trzymane w akwariach. Kiedy poczują się zagrożone, szeroko rozwierają swoje ostro zakończone płetwy piersiowe posiadające "wbudowaną blokadę". Uniemożliwia ona ich złożenie przez jakąkolwiek siłę zewnętrzną (konieczne byłoby złamanie kości). Dodatkowo ryba "skrzeczy" odstraszając ewentualnego drapieżnika. Doradidae posiadają silnie opancerzone ciało - na jego powierzchni znajdują się rzędy bardzo ostrych ząbków, które ranią gardło drapieżnika usiłującego przełknąć rybę.

Doradidae mogą być trzymane w akwarium towarzyskim z innymi gatunkami, pod warunkiem, że te nie są tak małe, iż dałyby się połknąć w całości. Są to ryby nocne - prawie cały dzień spędzają zagrzebane między skałami czy korzeniami, należy więc zapewnić im stosowne schronienie. Nie mają specjalnych wymagań odnośnie temperatury czy parametrów wody, choć lepiej czują się w niezbyt ciepłej, kwaśnej i miękkiej wodzie, takiej, w jakiej żyją w amazońskich, wolno płynących strumieniach.

W następnym numerze poczytacie o stworzeniach niebezpiecznych, które mogą być trzymane w domowym akwarium - piraniach, dużych pielęgnicach, rybach jadowitych i rekinach. No, może bez tych ostatnich.

ANDRZEJ OGRODNIK
ul. Wolności 69 PL 41-500 Chorzów
tel. (004832) 271 51 07
fax (004832) 241 62 24
e-mail: ogrodnik@tropical.com.pl
http://www.tropical.com.pl /pl

DO NABYCIA W SKLEPACH, HURTOWNIACH, STOISKACH ZOOLOGICZNYCH I OGRODNICZYCH NA TERENIE CAŁEGO KRAJU ORAZ WYSYŁKOWO W FIRMIE ARTET W CHORZOWIE TEL. (0 32) 241 08 21.

® Nr rej. Urz. Pat. RP 71737

Foto: Tomasz Gordon

MIESZKAŃCY SPORTOWEGO OLIMPU

Deney

NARODZINY I UPADEK LEGEND

W kazdej dyscyplinie sportowej, czy to indywidualnej, czy też zespołowej, ktoś musi być najlepszy. Taka jest naturalna kolej rzeczy. Dlaczego jednak niektórzy sportowcy, zamiast po prostu być ciut lepszymi od innych i wygrywać minimalnie, wręcz deklasują swych przeciwników? Czynią to przy tym z niebywałą gracją, we wspaniałym stylu, jakby chcieli powiedzieć - „jestem największy - widzicie?". Bo są najlepsi.

Zdecydowanie wybitnych ludzi było w historii sportu niewielu. Tworzyli wokół siebie jakąś magiczną otoczkę, która zmuszała do przyglądania się ich poczynaniom z rozdziawioną japą. I to nie tylko na sportowych arenach, poza nimi także byli nie-

banalni. Żyli swoim rytmem, potrafili być - lekko rzecz ujmując - niekonwencjonalni. Jak nikt przysłużyli się swoim dyscyplinom i niemal zgodnie uznawani są największych ich przedstawicieli. Przyjrzymy się wielkiej piątce sportowych herosów. Tworzą ją: Eddy Merckx (kolarstwo), Pele (piłka nożna), Cassius Clay (boks); Wayne Gretzky (hokej) i Michael Jordan (koszykówka). Najwięksi sportowcy świata.

WIELKA PIĄTKA

Pele - mistrz futbolu. Swe pierwsze pieniądze zarobił jako pucybut, jednak już po kilku latach miliony ludzi marzyło o tym, by to jemu móc wyczyścić obuwie. W wieku 16 lat zadebiutował w lidze, a już dwa lata później zdobył z Brazylią pierwszy tytuł Mistrza Świata. W profesjonalnej karierze strzelił 1281 bramek, co daje przeciętną 0,93 bramki na mecz.

Największy kolarz - Merckx. W 1964 roku Eddy wygrał po szaleńczej ucieczce mistrzostwa świata zawodowców. To był początek pasma jego sukcesów. Triumfował po kilka razy w najważniejszych wyścigach: Giro d`Italia (68, 70, 72, 73, 74), Tour de France (69, 70, 71, 72, 74), Mistrzostwach Świata (64, 67, 71, 74), wygrał też setki razy w wyścigach niższej kategorii. Był rekordzistą świata w jeździe godzinnej.

Cassius Clay (alias Muhammad Ali) w wieku osiemnastu lat zdobył mistrzostwo olimpijskie, a niedługo później został zawodowym mistrzem świata. W wyniku różnych wypadków parokrotnie tytuł ten tracił, lecz zawsze wracał i próbował go odzyskać. Skutecznie.

Nazwisko trzeciego bohatera sugerowałoby pochodzenie polskie lub co najmniej greckie... Nic z tego - Wayne Gretzky był i jest Kanadyjczykiem, a poza tym najwybitniejszym hokeistą w historii. Posiada w swym dorobku 62 rekordy ligi NHL. Wiele wskazuje na to, iż większość z nich pozostanie nie pobita jeszcze przez długi czas.

Mówiono o nim, iż Bóg postanowił pewnego dnia stworzyć najwybitniejszego koszykarza

i stworzył Michaela Jordana. Prawda wyszła jednak na jaw w roku 1986, gdy podczas jednego z me-

czów serii play-off „Air" rzucił Celtom 63 punkty. Grający w tym zespole Larry Bird, także wybitny koszykarz, powiedział po meczu: „To był Pan Bóg przebrany za Michaela Jordana.". Nic dodać, nic ująć.

TŁUMY WALĄ NA MISTRZA

Gdy ktoś jest najlepszy, to równocześnie jest chętnie oglądany. Na stadiony, do hal ciągną tłumy, tylko po to, by obejrzeć Jego. Gdy Jordan rozpoczynał karierę, na trybunach w Chicago zasiadało lewie trochę ponad sześć tysięcy widzów. Minął jeden sezon i średnia podskoczyła do prawie 12 tysięcy, a potem wyprzedawano wszystkie miejsca na kilka lat do przodu. W innych przypadkach sytuacja wyglądała tak samo: na walki Claya przychodziło ponad 20 tys. widzów i nawet za miejsce w kinach transmitujących pojedynki płacono nieraz 1000 dolców. Na pożegnalny mecz Pele w drużynie Brazylii, na Maracanę, przyszło ponad 200 tys. osób.

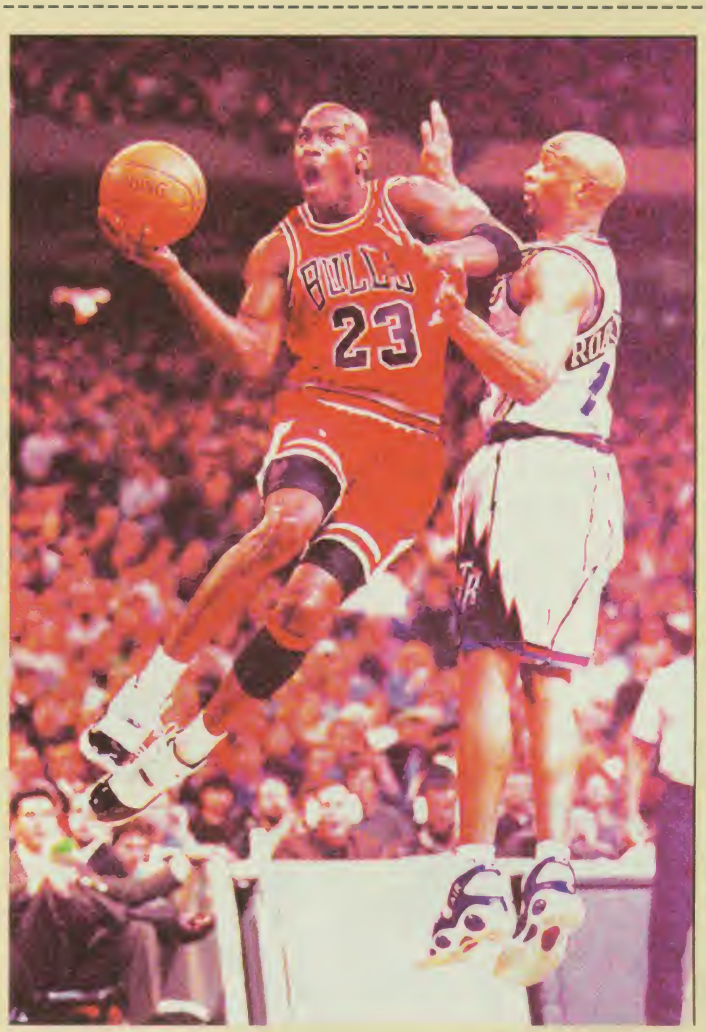
Wyjątkiem był Merckx. On odstraszał. Jednak nie widzów! Odstraszał rywali. W 1974 roku Bernard Thevenet zrezygnował z udziału w Tour de France tylko dlatego, iż miał w nim wystąpić legendarny Belg. I miał chyba rację. Eddy znowu wygrał z ogromną przewagą nad resztą zawodników.

W kolarstwie, które pozornie jest sportem indywidualnym, bardzo ważna jest współpraca z kolegami z grupy, reprezentacji. Pomagają oni liderowi likwidować ucieczki, ułatwiają zajęcie jak najlepszej pozycji przed finiszem. Merckx potrafił wygrywać sam. Atakował na początku etapu i samotnie dojeżdżał do mety bez niczyjej pomocy. Co więcej, potrafił czasem przed podjęciem próby ucieczki znacząco podnieść w górę prawą rękę. Reszta peletonu wiedziała, co to oznacza: za chwilę mistrz zaatakuje. I atakował. Rywale przez kilka kilometrów trzymali się blisko, jednak szybko dawali za wygraną.

Podobną nonszalancję prezentował w boksie Cassius Clay. Potrafił w trakcie walki (nawet o mistrzostwo świata) opuścić gardę i niemal tańczyć wokół zdezorientowanego przeciwnika. Potrafił też pozwolić przeciwnikowi zepchnąć się do narożnika, po czym odparłszy jedną rękę o liny, drugą odpierać jego zaciekłe ataki. A gdy ta zabawa już go znudziła, z niesamowitą szybkością posyłał rywala na deski, po czym stawał nad nim i wydawał przeciągły ryk. Cały on. Zawsze potrafił zadbać o to, aby się o nim mówiło. A mówiło się dużo i często.

MISTRZ POZA ARENĄ

Kiedy za mało było o nim słychać, sam zwracał na siebie uwagę. Przyjął - zamiast Clay - nazwisko Muhammad Ali, przeszedł na islam i stał się aktywnym członkiem ruchu „Black Muslims", który walczył w USA z dyskryminacją rasową. Nie chciał też iść do wojska, by służyć na wojnie w Wietnamie. W 1967 roku przed wojskową komisją rekrutacyjną w Huston odmówił złożenia przysięgi na flagę amerykańską. Przed sądem tłumaczył, że nie może służyć w armii, gdyż zabraniają mu tego zasady Koranu. Ale to nie pomogło. Został skazany na pięć lat więzienia i 10 000 dolarów grzywny, a związki bokserskie przestały uważać go za mistrza świata.



Również Pele miał kłopoty z rządzącymi. Z powodów politycznych nie zagrał na Mistrzostwach Świata `74 w Niemczech. Mimo, że był u zmierzchu swej kariery, mógł znacząco pomóc swej reprezentacji, która to w meczu o trzecie miejsce uległa naszej drużynie narodowej 1:0. Pamiętne były to mistrzostwa, gdybyśmy wygrali w pół-

finale z Niemcami, w meczu nazywanym z racji panujących warunków „wodną wojną", to może... A propos wojny, to Pele jest chyba jedynym sportowcem, który przyczynił się do zawieszenia zbrojnego konfliktu. Stało się to w Nigerii, gdzie przebywał ze swoją drużyną, Santos, na towarzyskim tournee. W kraju tym toczyła się wojna domowa, ale grę wirtuoza futbolu chcieli obejrzeć wszyscy. Obie strony podpisały więc 48-godzinny rozejm i zgodnie udały się na stadion. Po wyjeździe Brazylijczyków walki rozgorzały na nowo..

MISTRZ SCHODZI ZE SCENY

Człowiek jest tylko człowiekiem. Po latach walki o najwyższe laury ciało potrzebuje chwili wytchnienia. Trzeba odejść. Są dwie szkoły odchodzenia - można wycofać się będąc niepokonanym, najlepszym, lub po cichutku zwinąć interes, gdy inni zaczynają dominować. Tą pierwszą drogą poszli Jordan i Pele. I obydwaj po pewnym czasie wrócili! Brazylijczyk zakończył występy w swoim klubie, z którym był związany przez cała dotychczasową karierę, Santos, w 1974 roku, jednak nie umiał rozstać się ze sportem tak od zaraz. Po sześciu miesiącach rozmów podpisał kontrakt z amerykańską drużyną New York Cosmos. Spędził tam trzy sezony zanim ostatecznie rozstał się z futbolem.

Latający Jordan", jak wiemy, również rozstawał się z koszykówką na raty. Po raz pierwszy postanowił od niej odpocząć w 1993 roku. Nie pożegnał się ze sportem całkowicie. Grał w baseball w zawodowej drużynie (bez sukcesów), jednak to nie było to, co basket! Wrócił w 1993 roku, zdobył następne trzy tytuły mistrza NBA, po czym zdecydował się odejść. Mówił, że był zmęczony psychicznie, mimo, iż fizycznie był gotowy do gry jeszcze przez parę lat. Tym razem ra-

czej jednak nie wróci. Gretzky odszedł, bo musiał. Zdrowie już nie to, co za dawnych lat, ręka nie tak pewna. Koniec. Do ostatnich spotkań był zawodnikiem niebezpiecznym, jednak statystyki miał sporo słabsze, niż w najlepszych latach.

Muhammad Ali swą ostatnią walkę stoczył w 1981 roku. Miał już niemalże 40 lat, nie mógł się jednak pogodzić z tym, iż są od niego lepsi bokserzy. Jednak byli. Ali po starciu powiedział: „Czas mnie dogonił". Miał rację.

Podobnie rzecz się miała z Meckxsem - po okresie dominacji na szosach zaczął przegrywać. Najpierw tylko niektóre wyścigi, potem coraz więcej i więcej. I zorientował się, że pora ustąpić pola młodszym.

MISTRZ JEST MISTRZEM DO KOŃCA

Nie rozstał się jednak z kolarstwem definitywnie. Po dziś dzień produkuje ramy do rowerów, które uważane są za jedne z najlepszych na świecie. Z resztą bohaterów bywało różnie. Pele próbował sił w polityce, był nawet ministrem sportu w rodzinnej Brazylii. Ali skończył chyba najgorzej. W całej swej karierze zainkasował tysiące ciosów w głowę i dziś męczy go choroba Parkinsona. Nie chowa się jednak przed ludźmi - jego obecność podczas otwarcia IO w Atlancie przypomniała światu o dawnym herosie. MJ`a wciąż ciągnie do sportu. Nie tak dawno wystąpił w turnieju golfowym. Co prawda jeszcze jako amator, ale... kto wie? Ktoś kiedyś powiedział, że Jordan zostałby mistrzem w każdej dyscyplinie sportu, którą zacząłby trenować. Podobnie jak każdy inny bohater mojej opowieści. Bo oni nie są zwykłymi ludźmi. Urodzili się by wygrywać, by być najlepszymi, by

ich podziwiano. I miejmy nadzieję, że urodzą się następni.

Produkcja id
www.idsoftware.com

Dystrybucja ACTIVISION
www.activision.com

Wyłączna dystrybucja w Polsce: Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o., tel./fax: (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

QUAKE III™ © 1999 Id Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. QUAKE III™ i ARENA™ są znakami handlowymi Id Software, Inc. Wydane i rozpowszechniane przez Activision, Inc. Activision jest zarejestrowanym znakiem handlowym Activision, Inc. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm. Stosowanie ich w jakiejkolwiek postaci, bez specjalnych zezwoleń, jest prawnie zabronione.

HEINZ
57
VARIETIES
HEINZ
1869
GATUNEK
DOMINUJĄCY
WYPIERA
SŁABSZE
HEINZ
57 VARIETIES